CLUB MSX HNOSTAR

Nº30 - MAYO 1995 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

Especial Tilburg'95

Discos duros SCSI en MSX

Cómo terminar...

Dragon Slayer 6

Sumario

REVISTA Nº30 3ª ÉPOCA MAYO 1995

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Iván Alonso Bes, Rafael Corrales, Ángel Carmona, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Francisco Escrig, Santiago Herrero, Miguel A. Fernández, Manuel Varela Gallego, Nexus BBS, Rogerio Bello dos Santos, Alexandre Sobrino, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Power MSX, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella, Alberto Valverde, Stephan Szarafinski

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

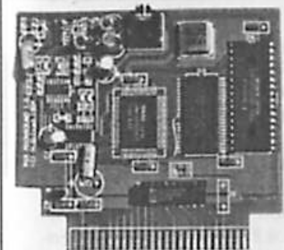
DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@redes1.unizar.es
Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Software

Noticias

en el próximo número...



- Noticias sobre el Graphics 9000 y Moonsound.
- Montaje del VDP9958
- Dragon Slayer VI (II)
- Reunión MSX en Madrid.
- CD ROM en MSX

Editorial

Este año el Club no tiene más remedio que paralizar un poco sus actividades. El motivo: Jesús y Angel en la mili, y Álvaro con sus estudios en la Facultad.

Pero aún así, el Club sigue adelante, y a partir de un par de meses la cosa cambiará. Os rogamos, pues, que sólo nos llaméis los fines de semana.

El tema del mes está en el Graphics 9000 y Moonsound. Como noticia de última hora os tenemos que comunicar que los Moonsounds que nos iban a enviar tenían algunos fallos y tienen que ser revisados. Y en cuanto al GFX9000, los productores ya cuentan con los chips, y a finales de Junio saldrán más unidades. A ver si es cierto y no nos hacen esperar otros seis meses... Los precios también han subido. Incluso el COVOX lo han subido de precio (ahora es de 3.500 ptas), y esa es la causa de que tampoco nos enviaran los que teníamos pedido. Todos los que lo habéis pedido volver a comunicárnoslo para saber si lo deseáis todavía, a pesar del incremento del precio.

No podemos olvidarnos de anunciaros que en el número 4 de la revista ULTIMA Generación saldrá un especial dedicado al MSX, y lo mejor de todo es que puede haber una sección fija en esta revista dedicada a la norma MSX.

En cuanto al contenido de este número, nos hemos dejado muchas cosas, como un artículo sobre el Graphics 9000 y Moonsound, comentarios del nuevo software aparecido, etc. A cambio os ofrecemos un artículo donde os mostramos todo lo que necesitáis saber sobre los discos duros en el MSX. Y no podía faltar un especial dedicado a la pasada feria de Tilburg. Hasta el próximo número.

La redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

16ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Hola de nuevo; en este número veremos los procedimientos y las funciones en T.P. que se denominan en general subprogramas (son semejantes a las subrutinas del BASIC). Estos subprogramas se definen antes del bloque de programa. Veamos un programa ejemplo:

```
PROGRAM EJEMPLO1;
  VAR A,N:BYTE;S:INTEGER;
  PROCEDURE TEXTO;
   BEGIN
    CLRSCR;GOTOXY(20,12);
    WRITE('Introduce el dato ',N,':');READ(A);
   END;
  PROCEDURE TEXTO2;
   BEGIN
    WRITE(^G);TEXTO;
   END;
  BEGIN
   CLRSCR;S:=0;
   FOR N:=1 TO 6 DO
    BEGIN
     TEXTO2;S:=S+A;
    END;
   WRITE('La suma de todos los números
es:',S);
   READLN;N:=7;
   TEXTO;S:=S+A;WRITE('Ahora la suma es:',S);
  END.
```

En este programa hemos definido el procedimiento TEXTO el cual se define con la palabra reservada PROCEDURE seguida del identificador (en este caso TEXTO), y también definimos el procedimiento TEXTO2.Luego en el bloque de programa llamamos a estos procedimientos utilizando su identificador. Cada vez que se llama a TEXTO2 o a TEXTO se ejecutan las instrucciones definidas en el procedimiento correspondiente; sencillo ¿verdad?. Un procedimiento puede llamar a otro procedimiento, en este ejemplo TEXTO2 llama a TEXTO. Pero para ello el procedimiento llamado tiene que haber sido definido antes del procedimiento en el cual se realiza la llamada, en este caso TEXTO tiene que ser definido antes de TEXTO2, si lo hacemos al revés se produce un error en la compilación. Claro está que podemos definir tantos procedures como nos sean necesarios sin ningún problema. En el programa vemos que en un procedimiento podemos utilizar las variables declaradas al principio del programa (en este ejemplo se utilizan 'N' y 'A').

Pero un procedimiento o función también puede tener variables propias, las cuales se denominan variables locales. Las definidas al comienzo del programa son las variables generales o globales. Las variables locales sólo se utilizan en el procedimiento en el cual están definidas y no pueden usarse en el bloque principal. Veamos un ejemplo:

```
PROCEDURE DATOS_MATRIZ:
VAR
 FIL,COL:BYTE;
BEGIN
 FOR FIL:=1 TO 6 DO
 FOR COL:=1 TO 5 DO
   BEGIN WRITE('Introduce el término [',FIL,',',COL,']:');
       READLN(MATRIZ1[FIL,COL]);END;
END;
```

En este ejemplo hemos definido las varibles locales FIL y COL. Como vemos los procedimientos tienen una sección de declaración de variables locales pre cedida por la palabra VAR.Puede suceder que tengamos definida una variable global 'A' de tipo BYTE y que creemos un procedimiento que tenga una variable local que también denominemos 'A' y de tipo BYTE.Esto no crea ningún tipo de problema pero ha de ser tenido en cuenta a la hora de programar, en este caso cuando estemos dentro del procedimiento y referenciemos a la variable 'A', T.P. entenderá que nos referimos a la variable local, y si estamos en otro procedimiento o en el bloque general entenderá que nos referimos a la variable global.

Se pueden pasar valores a los procedimientos y a las funciones a través de parámetros, estos parámetros se declaran en la cabecera del subprograma. Un ejemplo:

```
PROCEDURE OPERACION (A,B:INTEGER);
BEGIN
 S:=(A+B)*(A-B);
 WRITE('El resultados es:',S);
END;
```

En este ejemplo el procedimiento OPERACION tiene 2 parámetros (que son A y B y son enteros). A los parámetros especificados en la cabecera del subprograma (en este caso A y B) se les denomina parámetros formales. Estos además son variables locales del procedimiento OPERACION. Es de suponer que en el bloque de programa nos encontraremos con una instrucción del tipo:

```
OPERACION (5,2);  o de la forma:  OPERACION (X,Y);
```

Los parámetros contenidos en la sentencia de llamada a un procedimiento o función se les llama parámetros reales (en este ejemplo 5,2,X,Y son parámetros reales). Cuando se ejecute la sentencia de llamada al procedimiento el valor de los parámetros reales se pasa a los parámetros formales. De esta forma al hacer: OPERACION (5,2); se llama al procedimiento OPERACION, A pasa a valer 5 y B pasa a valer 2; entonces: S:=(5+2)*(5-2);. Si hacemos OPERACION (1,7) entonces: S:=(1+7)*(1-7);. Si hacemos OPERACION(X,Y); las variables X e Y han de ser de tipo compatible con los parámetros formales del procedimiento.X e Y las podríamos haber definido previamente como INTEGERS o BYTES. Esto es, los parámetros reales han de ser de tipo compatible con los parámetros formales, la mayor parte de las veces serán del mismo tipo. Veamos otro ejemplo:

```
PROCEDURE UNO(A,B:BYTE;C:REAL);
BEGIN
 A:=A+5;B:=B+2;C:=C+(A/B);
 WRITE(A,' ',B,' ',C:6:3);
END;
```

Y en el bloque de programa tenemos:

```
X:=5;Y:=0;Z:=38.51;
UNO (X,Y,Z);
```

Al ejecutarse la sentencia UNO (X,Y,Z); en pantalla aparecerá:

```
10 2 43.51
```

Y las variables X,Y,Z seguirán teniendo el mismo valor (X=5,Y=0,Z=38.51).

Esto es debido a que el pase de parámetros lo hemos hecho por valor.También po demos hacer el pase de parámetros por referencia;en este caso cualquier modificación que se haga en las variables de los parámetros formales se verá reflejada en las variables de los parámetros reales.Si cambiamos el encabezamiento anterior por:

```
PROCEDURE UNO(VAR A,B:BYTE;VAR C:REAL);
```

Estaremos indicando un pase de parámetros por referencia (lo hacemos ante poniendo la palabra VAR). Ahora, después de ejecutarse la sentencia UNO(X,Y,Z); estas variables se veran afectadas por los cambios de A,B,C en el procedimiento. Entonces las variables X,Y,Z tomarán los valores: X=10, Y=2, Z=43.51.

Hay que tener en cuenta que una cabecera con esta construcción:

```
PROCEDURE SELECCION (MODELO: ARRAY
[1..500] OF INTEGER);
```

NO es correcta. En lugar de esto, el tipo que se use debe definirse al comienzo del programa en la parte de definición de tipos; y el indicador de este tipo es el que se usa en la declaración de parámetros:

```
TYPE RANGO:ARRAY [1..500] OF INTEGER;

PROCEDURE SELECCION (MODELO:RANGO);
```

Lo mismo sucede con los RECORD's.En este ejemplo el procedimiento SELECCION realiza el pase de parámetros por valor.Cuando llamamos al procedimiento SELECCION el parámetro real será una matriz de 500 integers que ocupa 1000 bytes de memoria, y esta matriz de 1000 bytes será copiada en la que se crea para el parámetro formal (con la consiguiente pérdida de tiempo), así tenemos 2 matrices que nos ocupan 2000 bytes de memoria. Cuando hacemos un pase de parámetros por referencia lo que ocurre es que al parámetro formal se le da la dirección de memoria donde se encuentra la variable del parámetro real (que sólo son 2 bytes), y el parámetro formal pasa a trabajar con esa variable (es como si únicamente le cambiaramos el nombre a la variable para trabajar con ella dentro del procedimiento). De esta forma nos evitamos tener que crear otra matriz con la misma longitud y copiar los datos de una en la otra, por lo tanto ahorramos memoria ya que sólo tenemos una matriz y no tenemos pérdida de tiempo. Por este motivo en el pase de parámetros por referencia cualquier cambio que se realice en el parámetro formal se ve reflejado en el parámetro real (a fin de cuentas, es la misma variable).

Podemos mezclar en la cabecera ambos tipos de pase de parámetros:

```
PROCEDURE BUSQUEDA (A,B:integer;VAR C:
byte;D:char;VAR E:real);
```

Las matrices si son un poco largas es recomendable pasarlas por referencia, y los parámetros de tipo fichero (file) han de pasarse siempre por referencia.

Ahora veamos lo que es una función; a diferencia de los procedimientos una función siempre devuelve un valor. Un programa ejemplo:

```
PROGRAM EJEMPLO2;
  VAR NUM,RE:REAL;
  FUNCTION COSENO(DATO:REAL):REAL;
  BEGIN
     DATO:=(PI*DATO)/180;
     COSENO:=COS(DATO);
   END;
  BEGIN
     CLRSCR;WRITE('INTRODUCE DATO:');
     READLN(NUM);RE:=COSENO(NUM);
   WRITE('EL COSENO DE ',NUM,'ES:',RE);
  END.
```

Aquí hemos definido la función COSENO la cual se define con la palabra re servada FUNCTION seguida del identificador (en este caso COSENO),a continuación indicamos los parámetros (en el ejemplo sólo hay uno) y luego definios el tipo del resultado de la función, esto lo hacemos añadiendo dos puntos y un tipo (en este caso REAL). Por ejemplo:

```
FUNCTION TECLAPULSADA:BOOLEAN;
FUNCTION CALCULAR (VAR VALOR:RANG):REAL;
FUNCTION POTENCIA (X,Y:BYTE):INTEGER;
```

Con la función que hemos creado se puede calcular el coseno de un ángulo expresado en grados; para ello lo que hacemos es pasar el ángulo a radianes y aplicar la función estándar COS(x), la cual calcula el coseno de un ángulo expresado en radianes.

En la parte de sentencias de la función debe de haber al menos una sentencia que asigne un valor al identificador de la función, en el programa ejemplo es COSENO:=COS(DATO). Otro ejemplo: (Ver figura debajo)

Esta función calcula el determinante de una matriz de orden 3*3. Luego en el bloque principal podemos encotrar una llamada a la función:

```
J:=DETERMINANTE3_3/A;
WRITE(DETERMINANTE3_3);
```

En la próxima entrega veremos un procedimiento que nos permitirá utilizar las rutinas de la ROM del MSX.

```
FUNCTION DETERMINANTE3_3(VAR MATRIZ1:RANGO):REAL;
VAR S1,S2,S3,S4,S5,S6:REAL;
BEGIN
S1:=MATRIZ1[1,1]*MATRIZ1[2,2]*MATRIZ1[3,3];
S2:=MATRIZ1[2,1]*MATRIZ1[3,2]*MATRIZ1[1,3];
S3:=MATRIZ1[1,2]*MATRIZ1[2,3]*MATRIZ1[3,1];
S4:=MATRIZ1[1,3]*MATRIZ1[2,2]*MATRIZ1[3,1];
S5:=MATRIZ1[2,3]*MATRIZ1[3,2]*MATRIZ1[1,1];
S6:=MATRIZ1[1,2]*MATRIZ1[2,1]*MATRIZ1[3,3];
DETERMINANTE3_3:=S1+S2+S3-S4-S5-S6;
END;
```




El pasado 8 de Abril tuvo lugar, un año más, la MSX International Fair de Tilburg. Según los organizadores este año han acudido menos usuarios, unos 900 comparado con los 1.000 del pasado año, si bien en este año las ventas han sido mayores, con lo que resumiendo puede decirse que ha tenido gran éxito.

A la feria de Tilburg han acudido los muchachos del club español FKD, quienes mostraron su revista especial dedicada a Tilburg (versión en inglés), así como también aprovecharon para regalar ejemplares de nuestra revista ,cedidos por el Club, en la feria.

Como informaros de todo lo acontecido en Tilburg nos ocuparía todo un número de la revista, y para no retrasar más la salida de este número, pues todavía estamos recibiendo información (videos, fotografías, comentarios, ...) hemos decidido publicar aquí la opinión de Stephan (del grupo FONY) respecto a su visita a Tilburg. Este artículo lo hemos recibido via Internet y aquí lo hemos traducido para todos vosotros. Además lo completamos nosotros para aclarar ciertos temas. Por otra parte el Club tiene pensado editar un suplemento en disco "Especial Tilburg" lleno de imágenes, tanto para MSX2 como para MSX2+.

Mi historia en Tilburg

Por Stephan Szarafinski

Me desperté a las 5 de la mañana, y me vestí con mi ropa favorita de FONY. Después recogí al resto de los miembros de FONY (incluyendo a uno nuevo quien nunca había visto una feria de MSX).

A las 6:30 estábamos en la autopista (la A28 por si te interesa saberlo) y ya estábamos todos "eggcitados" por este gran día.

A las 8:00 llegamos a Tilburg y descargamos nuestro material para ir colocando nuestro stand. Planeamos mostrar algunas cosas para el GFX9000 (V9990) y vender el Eggbert (nuestro maravilloso juego). También teníamos algún hardware para vender.

A las 9:00 nuestro stand estaba ya montado y podíamos echar un vistazo al resto de los stands. Emphasys y Overflow tenían un stand próximo al nuestro. Ellos estaban vendiendo todo tipo de programas MIDI para Moonblaster y Coverflow, un disco de



En la foto, uno de los numerosos stands que se instalaron en Tilburg .

música. Por supuesto queríamos saber si ya estaba disponible el Moonsound, pero antes de nada echamos un vistazo al stand de Mayhem (¡Hola amigos!, ¿cuándo es el encuentro de FM?). Ellos tenían algunas noticias tristes, su programa Almost Real estaba casi terminado, por lo que no puedieron venderlo, sin embargo tenían unas magníficas etiquetas para los disquettes.

Después de esto continuamos nuestra ruta hasta Sunrise. Stefan Boer estaba un poquito estresado debido a que sus Turbo R estuvieron a punto de caerse, ya que de no ser por Henrik Gilvad, el stand donde estaba montandó todo, se caería abajo.

Una gran sorpresa para nosotros fue que el Moonsound ya estaba realmente terminado. Todo el mundo quería tener uno y Stefan enloqueció otra vez. Ellos tenían 100 Moonsounds, pero algunos no funcionaban. La única cosa que Henrik hizo durante el resto de todo el día fue fijar y comprobar todos los Moonsounds.

Nota de redacción: En realidad tan sólo estaban disponibles 80 unidades, todas ellas ya reservadas, por lo que no era posible comprar el Moonsound allí. El problema en el funcionamiento del Moonsound se debía a que no estaban bien soldadas ciertas partes, pero fácilmente se arreglaron allí.

Por supuesto, yo compré mi maravilloso cartucho Moonsound y pude sentirlo finalmente en mis manos ... (¡después de medio año!). Lo probamos en nuestro stand, pero ... no funcionaba. Humm, quizás mi ordenador no quería trabajar... Lo intentamos en otro ordenador y tampoco funcionaba...

¡Ayuda Stefan! ¡Queremos escuchar el Moonsound! Henrik lo probó en su Turbo R (cómo se sentiría al descubrir un fallo en su programa cuando al menos 25 personas ya lo habían comprado...). Durante este incidente varios visitantes fueron llegando. Y fue llegando más y más gente, hasta el punto de que no podía incluso regresar a mi stand.

Fuimos vendiendo nuestro hardware bastante bien. Incluso las ventas del Eggbert fueron mejor de lo esperado, suficiente para pagar nuestro stand y el viaje, y tener unos pequeños beneficios (que no viene mal hoy en día, porque el Moonsound tiene que ser pagado).

Como todo el mundo sabe fue Pascua. Eggbert trata sobre huevos (*"egg" significa huevo, en inglés*) y no era difícil combinar esto y llenar el stand de huevos de chocolate. Descargamos 2 kilos y medio de huevos en nuestro stand y todo el mundo pudo probar uno o dos (¡o un ciento, Anne!).



A las 13:30 nos dimos cuenta que no habíamos visto el resto de los stands, por lo que salí a mirar lo que había en los stand de alrededor. Vi una tarjeta emuladora MSX para PC por solo 75 florines –y otra por 225 florines–. No puedo citar todos los stands aquí, sería demasiado, pero comentaré algunas cosas que me atrayeron.

Compjoetania tenía un gran disco musical, la música era buena, pero la demo final era magnífica, con gráficos escalables y rotando...

El stand de Sunrise fue, sin duda, uno de los más visitados, ya que vendían el nuevo Moonsound y GFX9000.



Stand del grupo ATLANTIS, quienes vendieron el programa 3D Studio.

MCCM vendió un emulador MSX2. Lo probé y era muy rápido (en un DX2 a 80Mhz), pero no oía ningún sonido...

MSX Club Gouda vendió MSX FAN a 10 florines, buen precio. Su interface SCSI debería haber tenido un gran éxito, si ellos hubiesen puesto el DOS 2.20 en él. Tristemente ellos no hicieron esto por alguna razón sobre la velocidad... me pareció muy extraño por eso decidí no comprarlo hasta que incorporase el DOS 2 (es muy rápido, 225Kb/s en un MSX a 7 Mhz, pero yo puedo vivir con mis 60Kb/s usando mi Bert SCSI).

Pude ver algo asombroso... el MOD Player para Moonsound. The Shrines of Enigma fue el primer juego de la suscripción de Sunrise. Tiene unas bonitas etiquetas con textos dorados y plateados.

Stand de Compjoetania

Hessel Harmsen vendía un gran lote de ordenadores viejos MSX y pedía bastantes cantidades de dinero por ellos, que él realmente consiguió de alguna gente, porque él es un magnífico vendedor.

Había también alguien que vendía un interface para scanner. Bien, que no se enfade nadie si no lo cito, pero no tengo una gran memoria... como mínimo puedo decir que fue una gran feria. Todo el mundo puede conocerse, y puedes estar hablando del MSX todo el día... pero para los visitantes quizás muchas novedades que ver. No estaba MK para mostrar nuevo hardware (o Digital KC). MSX Club Gouda sólo tenía material viejo en venta. Realmente no había nada nuevo que no fuese mencionado antes. Lo sé, Moonsound es magnífico, pero he tenido que esperar 6 meses, por tanto no es algo nuevo. La única cosa realmente magnífica es que el Moonsound trabaja bien a 7 Mhz... Moonsound con GFX9000 y a 7 Mhz o con R800... ¡Huau!.

A las 17:00 horas los stands empiezan a recogerse, y volvemos a cargar todo el material en nuestro coche. Junto con Mayhem y otros nos vamos al McDonalds local. Algunos decidieron dejar el coche en la feria e ir andando al McDonalds. Después de media hora llegamos y la fiesta MSX continuó.

Después de todo fue un magnífico día, y todo el mundo poseedor de un MSX debería venir el próximo año así como también a la feria de Zandvoort.

Nuestro nuevo miembro de Fony está asombrado del MSX ahora (él es propietario de un Amiga 1200) y le encanta el Moonsound. Lo siento por toda aquella gente de fuera de Holanda que no pudo asistir.

Esta es la historia particular de Stephan, responsable de Fony. A continuación, gracias a Stefan Boer, os comentamos algunos de los Clubs que asistieron a tal evento, así como todo aquello que mostraron.

Unos 55 grupos diferentes se presentaron este año en la feria. Los asistentes, que tuvieron que pagar 7,50 florines por la entrada, casi llegaron a ser un millar.

ABYSS (stand 174)

Este grupo francés, belga y holandés, es fruto de la unión de IOD (holandés/belga) y F.U.C. (francés). Ellos anunciaron su juego M-



Los españoles también estuvieron presentes, como lo demuestra esta foto de FKD-FAN (quienes, por cierto, nos han facilitado las fotografías de este reportaje)



Kid, que desafortunadamente no estuvo concluido para ser vendido en Tilburg. Tenían algunas demos para vender y su técnico, Martial Benoit, expandía los turbo R a 1Mb y los Music Modules a 256K. El también mostró su "super MSX" con una gran cantidad de extensiones.

ATLANTIS (stand 157-158)
Este grupo belga vendió su programa 3D Studio, el sucesor de VectorMania.

COMPJOETANIA (stand 169-170)
Vendieron su ensamblador COMPAA y su nuevo disco musical CyberSound.

EMPHASYS (stand 404)
Presentaron la versión MIDI del Coverflow, así como suponemos el Ducktales (que el Club está pendiente de recibir).

FKD FAN (Stand 141-142)
España estuvo representada aquí por FKD. Mostraron su revista, versión especial en inglés para Tilburg. Gracias a ellos podéis ver algunas fotografías de la feria en estas páginas.

FLYING BYTES (stand 112)
No mostraron novedades, después del Not Again! poco hemos vuelto a saber de ellos. Ahora se dedican a la venta de videos japoneses de Anime.

FONY (stand 405)
Mostraron su juego, el Eggbert, vendieron algún hardware y regalaron huevos de chocolate.

FUTURE DISK (stand 111)
Mostraron su edición de Future Disk Magazine.

HEGEGA
Lanzaron un nuevo disco musical llamado Carbuncle Big Band.

MAYHEM (stand 159)
Están trabajando en un juego para el GFX9000, así como mostraron lo que será su espectacular demo de 3 discos, Almost Real.

MCCM (stand 132-133-134)
Vendieron viejos ejemplares de su publicación y un montón de viejo material.

MSX NBNO (stand 114)
Un nuevo grupo de usuarios que presentó su revista.

MSX CLUB ENSCHEDE (stand 139-140)
Tenían previsto lanzar una nueva versión del Turbo Pascal para MSX, con el permiso de Borland.

MSX CLUB DRECHTSTEDEN (stand 131)
Tenían peparado un nuevo juego, un "shoot-em-up game".

MSX CLUB GOUDA (stand 126)
Sólo tenían viejo material para vender, así como algunas MSX Fan. Actualmente se dedican al PC.



Stand del grupo Gebrukergroep

MSX GEBRUIKERSGROEP (stand 101 a 104)
Son los organizadores de la feria, también disponen de diverso material para la venta.

MSX CLUB WEST-FRIESLAND (stand 171-172)
Presentaron un nuevo juego, tipo Tetris, llamado Blokslag. También disponen de hardware para la venta. Su nuevo producto permite digitalizar en screen 7 en blanco y negro con el 8280.

OASIS (stand 120-121)
Este grupo, conocido por sus traducciones al inglés de varios juegos japoneses, presentaron la versión inglesa del Dragon Slayer VI.

R.A.M. & I.C.M. GROUP (stand 155)
Los italianos presentaron su revista ICM Magazine.

ROBYDISK y TRAPOSOFT (stand 138)
RobyDisk presentó el Tetris español: Babel, The New Megablocks, del que ya os hablamos meses atrás.

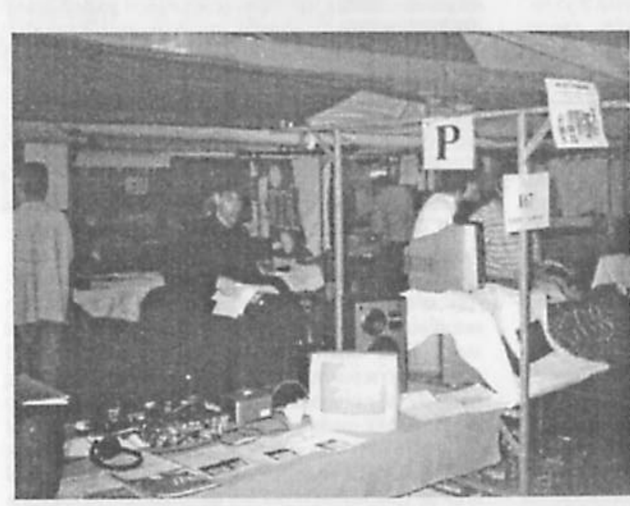
SOKSOFT (stand 107-108)
Presentaron su disco musical Koustracker.

SUNRISE (stand 148 a 152)
Como era de esperar mostraron el Moonsound, GFX9000, CD ROM en MSX, y el The Shrines of Enigma. También podría conseguirse todo su software y su nueva revista en disco.

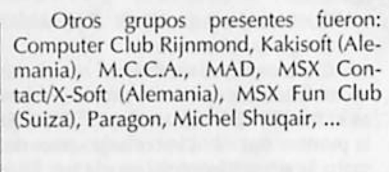
UMF (stand 160-161)
Presentaron lo que será su nueva revista en disco: ROM, anunciada para Diciembre.

VIVID (stand 165)
Presentaron su juego SOLID SNAIL, que vendían por 25 florines.

XELASOFT/QUADRIVIUM (stand 167-168)
Alex Wulms y su grupo vendieron el Zone Terra para Turbo R, así como otro software: Modplay, Modedit, etc.



Stand de Xelasoft/Quadrivium, en donde se vendió en Zone Terra para Turbo R.



Otros grupos presentes fueron: Computer Club Rijnmond, Kakisoft (Alemania), M.C.C.A., MAD, MSX Contact/X-Soft (Alemania), MSX Fun Club (Suiza), Paragon, Michel Shuqair, ...

Y esto es lo que ha dado de sí este comentario. En el momento de escribir estas líneas nos está llegando más información sobre la feria, como opiniones, fotografías,... Tenemos en mente realizar un nuevo artículo (aunque sólo sea fotográfico) sobre la Feria de Tilburg, o incluso podríamos sacar un disco con imágenes.

Esto es todo, tan sólo recordaros la fecha de la próxima Feria de Tilburg, la cual se celebrará el 30 de Marzo de 1996 (esperemos que aparezcan más novedades para entonces...).

Dragon Slayer 6

Por: Miguel Ángel Fernández

INTRODUCCION

Antes de nada me gustaría pedir disculpas por los errores que haya podido cometer a la hora de escribir este "artículo", no sólo en la redacción del mismo sino también en las transcripciones hechas desde los kanas al Romanji –mis conocimientos son muy, muy básicos–. También he hecho "algunas" suposiciones respecto a lo que dicen los personajes –echándole muchísima imaginación–.

Dicho esto, espero que todos disfrutéis un POCO más de este fantástico juego.

Una cosa más: quisiera agradecer su INESTIMABLE colaboración a Franci, sin cuya ayuda e ideas no habría podido escribir este "artículo".

COMO JUGAR

Antes de empezar a jugar deberás crear un disco de datos. Para crearlo tan sólo has de ver la presentación entera –lo cual no es, ni mucho menos, un castigo–. Al finalizar ésta aparece un menú con tres opciones:

- Comenzar a jugar desde el principio.
- Cargar un situación.
- Crear un disco de datos.

Con la tercera opción –y un disco formateado– creas el "USER DISK" (ユーザー. ヂスク). Elige después la primera opción. Un consejo: antes de hacer nada, graba la situación inicial en el User Disk –podrás así comenzar desde el principio siempre que quieras sin tener que ver la presentación–.

El menú de carga, al que se accede mediante la segunda opción ó saltándose la presentación al pulsar <SPACE>, presenta –también– tres opciones:

- (ヂスク): DISK; Carga situación del User Disk.
- SRAM.
- RAM: carga de la última situación alcanzada.

NOTA: en los cuadros de lugares, equipamiento, hechizos e items sólo está incluido aquello que aparece durante las dos primeras escenas del juego.



MENUS DE CONTROL
MENU PRINCIPAL

Aparece pulsando durante el juego la tecla <SHIFT> ó <ESC>

–(じゅも): Para utilizar magia –sólo hechizos que se puedan utilizar fuera de la batalla: (レス), (ワプ)–.

–(つかう): Inventario, o relación de objetos que llevas en este momento –límite 4 páginas–. Seleccionando uno lo utilizas, si se puede en la situación en que te encuentres –ver relación de Ítems–.

–(そうび): Equipo, o armamento y defensa que llevas PUESTO en ese momento –ver cuadro Equipo–. El equipo se dispone del siguiente modo:

- arma ofensiva.
- armadura.
- escudo.
- complemento –ver cuadro de Equipo–.

–(すてる): Abandonar o tirar un objeto del inventario.

–(つよさ): Status, o situación actual de las características de un personaje determinado de acuerdo con su nivel de EXP –ver cuadro de características–.

–(そのた): Sistema; accedes a un segundo menú, compuesto a su vez por:

- SAVE –grabar una situación–
- LOAD –cargar una situación–
- SYSTEM –ver submenú System–

–(せってい): LEADER, desde esta opción escoges al líder ,al que manejas por los decorados –vaya, el que estás viendo en pantalla–.

SUBMENU SYSTEM

– (いどう): Activar ó desactivar –ON/OFF– el "sistema de rebote automático con los elementos del decorado" –supongo que esto no se entiende muy bien: límitate a chochar contra una pared y ya verás lo que es...–.

– (レベルアップ: オート/セット): LEVEL UP SET/AUTO; mediante esta posibilidad puedes elegir entre distribuir tú los puntos de fuerza, agilidad, etc que se nos ofrecen al subir de nivel –(セット): set–, o bien que se encargue de ello el ordenador –(オート):auto–.

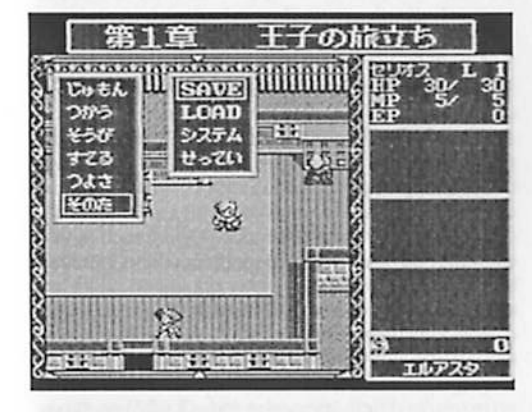
– ("EP" ひょうし "EP"/あと): Elegir entre ver tus puntos de EXP –EP–, o los que te faltan para la siguiente subida de nivel (あと).

– (トータルゲー): TOTAL GAME TIME; ver el tiempo total de juego consumido hasta el momento.

– (いづうそくと): Velocidad del SCROLL, a elegir entre:

1> (おそい): lenta
2> (ふつう): media
3> (はやい): rápida.

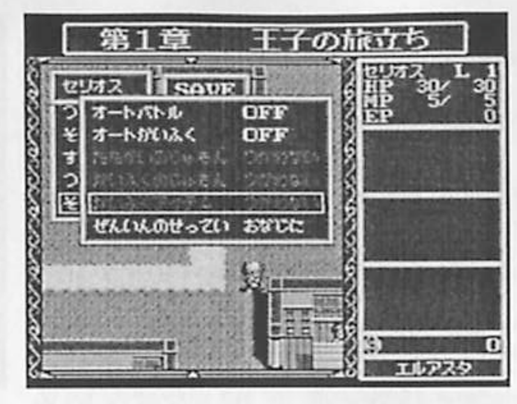
– (メッセージ): MESSAGE; Velocidad de aparición de los mensajes. Se puede elegir entre cuatro opciones: las tres anteriores –las del Scroll– y una cuarta opcion, (とまる), a la que podríamos llamar velocidad "super–rápida".



SUBMENU SETTEI

1ª.–(オートバトル): posiciones–> ON/OFF. Mediante esta opción activas o desactivas el modo de batalla automático –"AUTO BATTLE"– por el cual tus personajes golpean automáticamente con sus armas ofensivas. Además, al activar esta opción se te ofrece la posibilidad de activar o desactivar las opciones tercera a quinta.

2ª.–(オートかいふく): posiciones–> ON/OFF. Esta opción podría llamarse "AUTO DEFENSA", ya que al activarla se te ofrece la posibilidad, a su vez, de activar las opciones cuarta y quinta –a las cuales he



denominado "modos de auto–defensa"–. Daros cuenta que cuando la opción 1ª está activada –ON– no es necesario activar la 2ª. –de hecho, si la 2ª estaba activada, y activamos después la 1ª, entonces la 2ª se anula–.

3ª.–(たたかいのじも): posiciones–> (つかわない) –desactivar–/(つかう) –activar–. Cuando se pone en funcionamiento, tus personajes atacarán no sólo a golpe de espada, sino también mediante conjuros ofensivos u otros conjuros útiles en el modo batalla, como aquellos que duermen a los enemigos o les impiden hacer conjuros.

4ª.–(かいふくのじも): posiciones–> las mismas que la segunda opcion. Con esta opción activas o desactivas el modo de "auto–defensa" mediante hechizos, como el que recarga energía.

5ª.–(かいふくのアイテム): posiciones–> las mismas que la segunda y tercera opciones. Activación o desactivación del modo de "auto–defensa" mediante Items, como el recargador de energía.

6ª.–(ぜんいんのせってい): posiciones–> (おなじに) –modo "TOTAL"–/(こべつに) –modo "INDIVIDUAL"–.

–Modo Total: Todos los personajes responden a la configuración de opciones (1ª a 5ª) que hayas establecido. Por ejemplo, si quieres que TODOS tus personajes ataquen con espada de modo automático, y que también se recarguen automáticamente con items, deberás tener la opción 1ª en "ON", la 5ª en (つかう), y la 6ª en "modo total".

–Modo Individual: Cada uno de tus personajes responde a una configuración de opciones –1ª a 5ª– individual, es decir, que dos personajes pueden llevar configuraciones diferentes. Esta opción es interesante porque nos permite poner en funcionamiento un modo de jugar "distinto": así, puedes controlar a uno de los personajes, de forma que los restantes actúan de forma independiente –como en la "vida real"–.

Nota MUY importante: Si has activado alguna de las opciones de este submenú y durante la batalla quieres alterar alguna de las opciones, o simplemente realizar una acción por tu cuenta, mantén pulsada

la tecla <SHIFT> y aparecerá un pequeño menú con 2 opciones:

–(せってい): cambiar opciones del submenú Settei.
–(にげる): Huir de la batalla.

MENU DE BATALLA

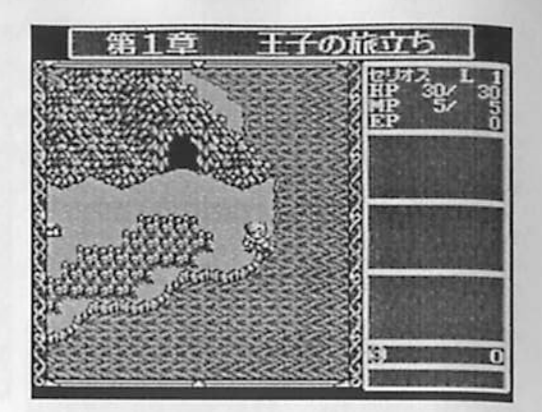
–(たたかう): Atacar ó golpear con el arma ofensiva.
–(じゅもん): Utilizar magia –hechizos ofensivos, curativo, de incremento de defensa, etc.–.
–(まもる): Al seleccionar esta opción en el turno de un personaje, éste pierde la oportunidad de atacar, pero a cambio, y hasta que le toque de nuevo el turno, si es atacado recibirá un daño menor –aproximadamente el 50%–.
–(つかう): Inventario –ver menú principal–.
–(ぶき): Cambiar el arma ofensiva que lleves por otra que haya en el inventario. A continuación podrás atacar –el cambio de arma no supone la pérdida del turno–.
–(オート): accedes al submenú Settei para alterar alguna de sus opciones.
–(つよさ): Status –ver menú principal–.
–(にげる): Escaparse ó Huir.



OTROS MENUS
(Pequeños cuadros de selección)

–> En los comercios –casas con el logotipo de la tetera–:
> (かいたい): COMPRAR
> (うりたい): VENDER.

–> Tras realizar determinadas acciones se exige una confirmación –por ejemplo, al vender un objeto, o al grabar o cargar una situación–:
> (はい): SI –confirma la acción–
> (いいえ): NO –no realizamos la acción–.



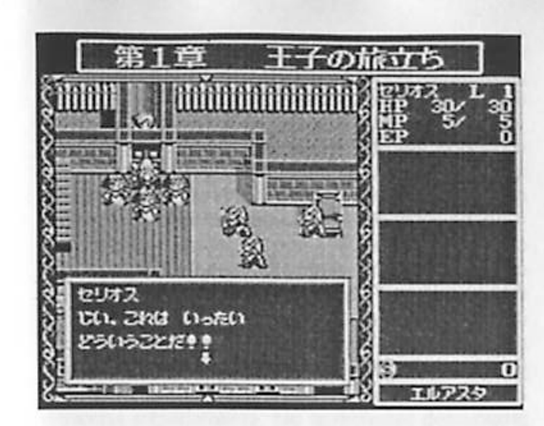
CUADRO DE CARACTERISTICAS DE NUESTROS PERSONAJES

–(つよさ): puntos de fuerza base.
–(かしこさ): puntos de capacidad mágica base.
–(すばやさ): puntos de agilidad base.
–(うん): puntos de suerte base.
–(こうげき): puntos de fuerza totales –fuerza base + arma–.
–(ぼうぎょ): puntos de defensa –equipo defensivo: armadura + escudo–.

ESCENA 1

Te llamas SELIOS (セリオス) y estás en ERASTA (エルアスタ), tu aldea –A1–. Después de hablar con el anciano LAIAS (ライアス) intentas salir de la aldea por el sur: al hacerlo te conducen de forma automática al exterior por una salida secreta situada al norte de la aldea. Entra a la aldea de nuevo. Laias habla contigo y te manda a descansar. Al despertar te encuentras con que tu aldea está siendo invadida. Laias te conduce de nuevo al exterior por OTRO pasadizo secreto, pero en esta ocasión vas de forma automática hacia la cueva (みかきのうくつ) –Q1–. Como el anciano te ha proporcionado un armamento muy poderoso (おうけのつるぎ, おうけのヨロイ, おうけのたて), no te resulta difícil acabar con todos los búhos. En un cofre encuentras un recargador de energía (レスのは). Sal de la cueva y dirígete al palacio –P1– LUDIA (ルデア). Te detienen al intentar entrar, llevándote a presencia de AKDAM (アクダム), el que será tu gran enemigo durante el juego. Este te envía de inmediato a las celdas. Tras unos segundos de espera un amigo acude a liberarte: es RYUNAN (リュナン). Te ofrece un arma ofensiva (ナイフ), ya que al detenerte te quitaron el equipo que te proporcionó Laias. Además, Ryunan se une a ti, aportando 400 G.

Sales de la cárcel –por el norte; por la escalera no puedes–. El guardián de la salida secreta habla contigo y después la cierra. Dirígete al SE y habla con el



chico de la vivienda situada en ese extremo del poblado: te regala un antídoto (どくけしそう), y más tarde te venderá mapas. Sal de Ludia y ve a la aldea A2: KRUS (クルス). Al hablar con el sacerdote –no sé si lo es, pero tiene pinta de cura– te llevan a un sótano donde encuentras a Laias, el cual resulta ser el líder de la resistencia. Su verdadero nombre es ARON (アロン). En teoría, Ryunan ha ido a buscarte por orden de Aron. Conoces aquí a SONIA (ソニア). Aron y Sonia te explican que los rebeldes se encuentran presos en la ciudad de VELGA (ベルガ) –C1–, y que tú tendrás que liberarlos, para lo cual has de alcanzar, al menos, nivel de experiencia 8, ya que de otra forma no te dejarán entrar. Despues de esta "pequeña" charla descansas –reponiendo HP y MP–. En el futuro podrás recargar energía viniendo aquí.

A continuación debes hablar con el "chico de la capa" –léase mago– que anda por Krus: Se llama LORE (ロー), y te "exige" que alcances el nivel 6 de experiencia –al menos, ya que él tiene ya nivel 7– para que "puedas disfrutar de su agradable compañía". Como ves, todos te piden que subas de nivel: así que mientras te dedicas a matar bichos "a diestro y siniestro" te puedes pasar por los "centros comerciales" de Ludia para ir consiguiendo un equipo mejor –antes todo permanecía cerrado, quizá debido al estado de alarma creado por tu "insignificante" fuga–. Cuando consigas alcanzar el nivel 6 –tras acabar con unos cuantos indeseables– Lore se une al grupo, aportando 500 G al "fondo común".

Cuando hayas alcanzado el nivel 8 de experiencia ve a hablar con Aron y Sonia: te dicen que ya puedes entrar en Velga, y que allí te enfrentarás a un poderoso mago que se encarga de la vigilancia de los prisioneros. ¡Cuidado!, nada más comenzar la lucha utilizará el hechizo SILENCE (サイレス), de modo que no podrás utilizar magia. Así que antes de enfrentarte a él has de pasar por la ciudad C2: NERIA (ネリア), a la que sí has podido entrar antes –aunque el camino hacia ella es un poco peligroso: huye de los enemigos si no quieres "morir joven"–. Allí puedes conseguir un buen equipo (せいどうのつるぎ ,せいどうのヨロイ ,いどうのたて), además de una buena cantidad de recargadores de energía, ya que sólo podrás atacar al mago a golpe de espada y no podrás utilizar el hechizo レス para reponer los puntos de HP perdidos. Por cierto, en esta ciudad también puedes descansar en una posada por el "módico precio" de 10 G –más tarde el hipócrita del posadero te dejará dormir gratis, claro está, cuando hayas liberado el reino–. Y además un mago te enseñará –si quieres– todos los hechizos que sabe.

Tras vencer al mago de Velga obtienes un arma (せいどうのつ) y consigues liberar a un gran número de rebeldes, uno de los cuales, GAIL (ゲイル), se unirá al grupo –aportando 200 G–.

Vuelve a hablar con Sonia: tras descansar, deberás ir hacia Ludia, siguiendo al ejército recién organizado por los rebeldes que has liberado para atacar el castillo ocupado por Akdam. Entra en Ludia, pasa el poblado y dirígete al centro del castillo para subir por una escalera a través de la cual accedes a la sala del trono. Nada más entrar te atacan cuatro guardias –no te dejarán en paz hasta que acabes con ellos–. Después ves a un grupo de guardias en formación, cubriendo a Akdam y a un mago. Si vences al guardia situado en el centro de la formación, el mago se interpondrá entre tú y Akdam. Tras vencer al dichoso mago –que guarda "cierto" parecido con el que acabas de vencer en Velga–, Akdam huye. Ve tras él, pero no hace falta que te des mucha prisa: de cualquier forma se las arreglará para huir en barco.

Al subir las escaleras para volver a la sala del trono oirás una maravillosa –aunque breve– melodía: acabas de liberar el reino, y con esto la Escena 1 ha concluido. Se te recompensará con 250 unidades de experiencia: todos tus personajes alcanzán así –al menos– nivel 10.

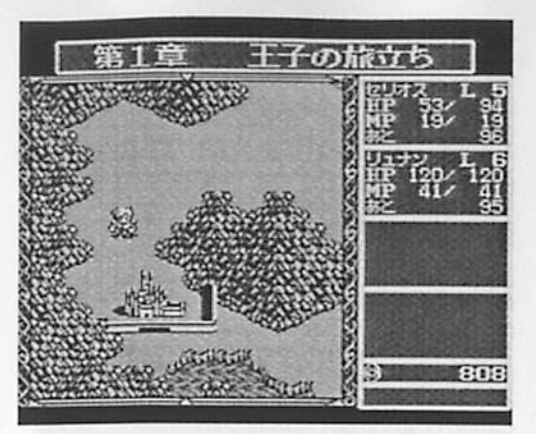
CLEAR... (クリアー).

ESCENA 2

La Escena 2 comienza con una pequeña conversación con la reina FELISA (フェィシア) –no es cachondeo: se llama así–, la cual te agradece lo que has hecho por el reino, y te informa –creo– del paradero actual del recién derrocado Akdam –al que tendrás que perseguir–. Cuando intentas salir, la reina te pide que vuelvas a hablar con ella: hazlo y te dará un objeto (ギルモアのなみだ) –a ver si luego averiguamos para qué sirve–.

Una vez fuera de la sala del trono –saliendo por las escaleras–, en el patio del castillo hay un mago que te enseñará algunos hechizos. En otras habitaciones del patio encuentras escaleras que te conducen a las "salas del tesoro", las cuales están desprotegidas y repletas de valiosos items. Ni se te ocurra tocar ni un solo cofre: si lo haces nadie te ayudará más en ningún sitio –nadie confía en ladrones–.

Dirígete a Neria y habla con el "chico del pelo verde fumando en pipa" que hay al norte de la ciudad



–creo que es un capitán de barco–. Después debes ir a descansar a la posada. En mitad de la noche desaparecerán 100 G del fondo común –no sé a qué se debe; quizá sea un robo...–. Tras este incidente, si vas al puerto encontrarás allí al Capitán: habla con él y luego monta en el barco. Tras una breve travesía llegas a LOND (ロンド) –C3–, una ciudad costera situada en un nuevo reino.

Allí puedes conseguir nuevas armas (てつのやり), (くらりかたびら), y un nuevo item (ワプのはね).

Cerca de la salida de la ciudad hay una casa en la que hay dos personas y una cama: habla con el chico alto. Te cuenta una triste historia, muy triste, sobre un malvado monstruo que se ha instalado en una cueva cercana: adivina a quién le toca acabar con el dichoso monstruo... . Resignado, te diriges hacia la cueva Q2 (りゅうけつどうくつ) para acabar con "Mr." GARGO (ガルゴ). Pero antes puedes hacer una visita al "viejo del Othello" que vive en K1 (ろうふふのいえ): juega una partidita con él, y a cambio –ganes o pierdas– te enseñará unos cuantos hechizos. La verdad es que el puñetero viejo es muy bueno jugando, así que si quieres "masacrarle" –después de haber sido humillado por él en repetidas ocasiones–, sólo tienes que hacer uso del fantástico truco publicado en el número 19 de la revista del Club.

Una vez en la cueva, lo primero que tienes que hacer es tomar la última salida de la derecha: es un callejón sin salida en el que hay un cofre custodiado por unos magos. Acaba con ellos –no será fácil– y abre el cofre: encuentras un arma mágica (せいなるつえ). Al utilizar el arma contra un enemigo no le causas daño físico, sino que le lanzas un hechizo (ホー) –esto ocurrirá con todas las armas mágicas que encuentres, aunque ,claro está, con cada arma mágica lanzas un hechizo diferente–.

En la cueva hay también otro cofre, en el que encuentras un escudo (てつのたて). Coloca a uno de tus personajes el arma que has encontrado y enfréntate a Gargo: notarás que tras utilizarla, y si consigues acertarle, no te será muy difícil terminar con él. Como recompensa recibes muchos puntos de experiencia, mucho oro y una espada (てつのつるぎ). También podrás abrir el cofre que custodiaba Gargo: contiene una armadura (くさりかたびら).

Cuando sales de la cueva, notas que debe haberse corrido la voz de que has acabado con Gargo, ya que los enemigos te atacan en más número y con más "mala uva" que antes.

Te diriges hacia Lond para hablar de nuevo con el chico que te contó la historia del monstruo: ahora te deja descansar en su casa. Pero vuelve a suceder lo que ocurrió en Neria: 100 G desaparecen "misteriosamente" durante la noche. Tras esto, Gail abandona el grupo: parece ser que Lore le acusa de las dos desapariciones de dinero –o sea, que le llama ladrón–, y ante la acusación, o huye o se separa indignado del grupo.

En cualquier caso, te quedas con uno menos. El siguiente paso es dirigirse al sur de este nuevo reino, para liberar a la ciudad LARFA (ルルファ) –C4–, de unos magos que la asedian. Pero antes de llegar a Larfa pasa por una casa que encuentras en el camino: (オレアのいえ), K2, donde un viejo hechicero te enseñará algunos nuevos conjuros.

Cuando entres en Larfa te atacarán 4 grupos de magos: hasta que no acabes con todos no se abrirán las puertas de la ciudad. Los combates no serán nada fáciles, así que procura llegar al menos con nivel 12 –casi mejor 13–, y unas buenas espadas, que son lo único que realmente te servirá contra los malditos magos.

Una vez dentro de la ciudad puedes descansar: para ello habla con el guardia que hay dentro de la casa situada en la esquina inferior derecha de la ciudad. Tras despertar habla con un chico de pelo azul que lleva una especie de mochila –está al norte de la ciudad–. Su nombre es POM (ポム); parace ser que nos habla de una nueva ciudad: MASKUN (マスクーン) –C5– y de Akdam –tal vez nuestro eterno enemigo esté interesado en esta ciudad, y quiera ponerle sus zarpas encima–. El caso es que el siguiente paso será hacer una visita a esta ciudad. Pero antes de salir fíjate en el dueño de la única tienda con que cuenta la ciudad: es pelirrojo –no tiene pérdida–. Cuando llegues a Maskun lo encontrarás hablando con otros personajes dentro de una tienda. Tú ocúpate de lo tuyo y ve a hablar con el "jefe" de la aldea –si no es el jefe, al menos vive en la casa más grande–. Según se ve, no existe ningún problema en esta ciudad –al menos por ahora–. Te puedes dedicar a conseguir un buen equipo en la tienda de armas de la ciudad. Te venden lo siguiente: (てつのつるぎ), (はがねのやり), (てつのヨロイ), (てつのたて). Procura conseguir un equipo decente –si es necesario, sal y acaba con unos cuantos bichitos para conseguir oro, y de camino subes de nivel–.

Como parece que no ocurre nada extraño en Maskun, vuelves a Larfa para descansar y conseguir nueva información sobre las intenciones –o paradero– de Akdam. Al intentar salir de la ciudad te saldrá al paso el anciano jefe de Maskun: te informa sobre la inesperada invasión de su ciudad. Tu ya sabías algo –creo–. Debido a la fama obtenida por tus anteriores e increíbles hazañas, te pide ayuda: como tienes un corazón como un estadio de fútbol no te puedes negar. Te diriges rápidamente hacia Maskun para enfrentarte a Akdam –¿tan pronto se va a acabar el juego?–. Al llegar ves que están apaleando a cierto pelirrojo conocido tuyo. Sé caritativo: líbrale del mago pesado que le persigue. Si te sientes fuerte, también sería aconsejable que acabaras con los magos que asedian todas las tiendas. Después enfréntate al guardián que protege la entrada de la casa del jefe: cuando lo venzas entra. Allí ves a Akdam, a quien te enfrentas seguidamente. No te molestes demasiado en utilizar hechizos, items, o estrategias especiales: no podrás hacer nada contra él y acabarás escuchando la música del "Game Over". No te preocupes: tras pulsar <SPACE> no aparecerá el menú de siempre, sino que descubrirás que te encuentras en Larfa; muy malherido y en cama, pero vivo. Habrá una pequeña conversación. Debido a tu estado, al intentar levantarte se te aconseja que descanses.

Una vez recuperado, ¿qué habrá que hacer?. Atendiendo a todo lo que me han dicho antes y después de ser vencido por Akdam, he llegado a la siguiente conclusión: a continuación tienes que ir a la torre WEN (グエンのこえ) –T1–. En el piso más alto de la torre hay una pequeña habitación dentro de la cual hay una roca con una inscripción: aquél que lea las palabras talladas en la piedra aprenderá a conjurar el hechizo SILENCE (サイレス), con el cual podrás vencer a Akdam. Pero hay un problema: la puerta de la habitación está cerrada. Así que ANTES de dirigirte hacia la torre, ve a hablar con tu amigo el pelirrojo. Es una especie de cerrajero. Te dará un item: (ねんど) que es una arcilla especial con la cual tendrás que hacer un molde de la cerradura de la habitación de la torre. Así pues, tras recibir la arcilla, dirígete a la torre, haz el molde de la cerradura –basta con tocar la puerta–, vuelve a Larfa y habla con el cerrajero: le devuelves el molde de arcilla, con el cual él hará una llave. Como te dice que tendrá la llave preparada al día siguiente, te vas a descansar. Al despertar te das cuenta de que Lore ha desaparecido –y con él el item que te dió la reina Felisa–. El guardia y el cerrajero te informarán de lo ocurrido: Lore se ha ido llevándose la llave que abre la sala de la torre. Sales deprisa hacia la torre: tal vez encuentres allí a Lore. En la sala encuentras a Pom –el viajero del pelo azul–. Mientras estás hablando con él aparece Gail: según parece se ha enterado de que tienes "problemillas" y ha venido a ayudarte. Se une al grupo: ahora es el momento de aprender el hechizo –se los puedes colocar a uno o a varios de tus personajes: sólo tienes que tocar la piedra–.

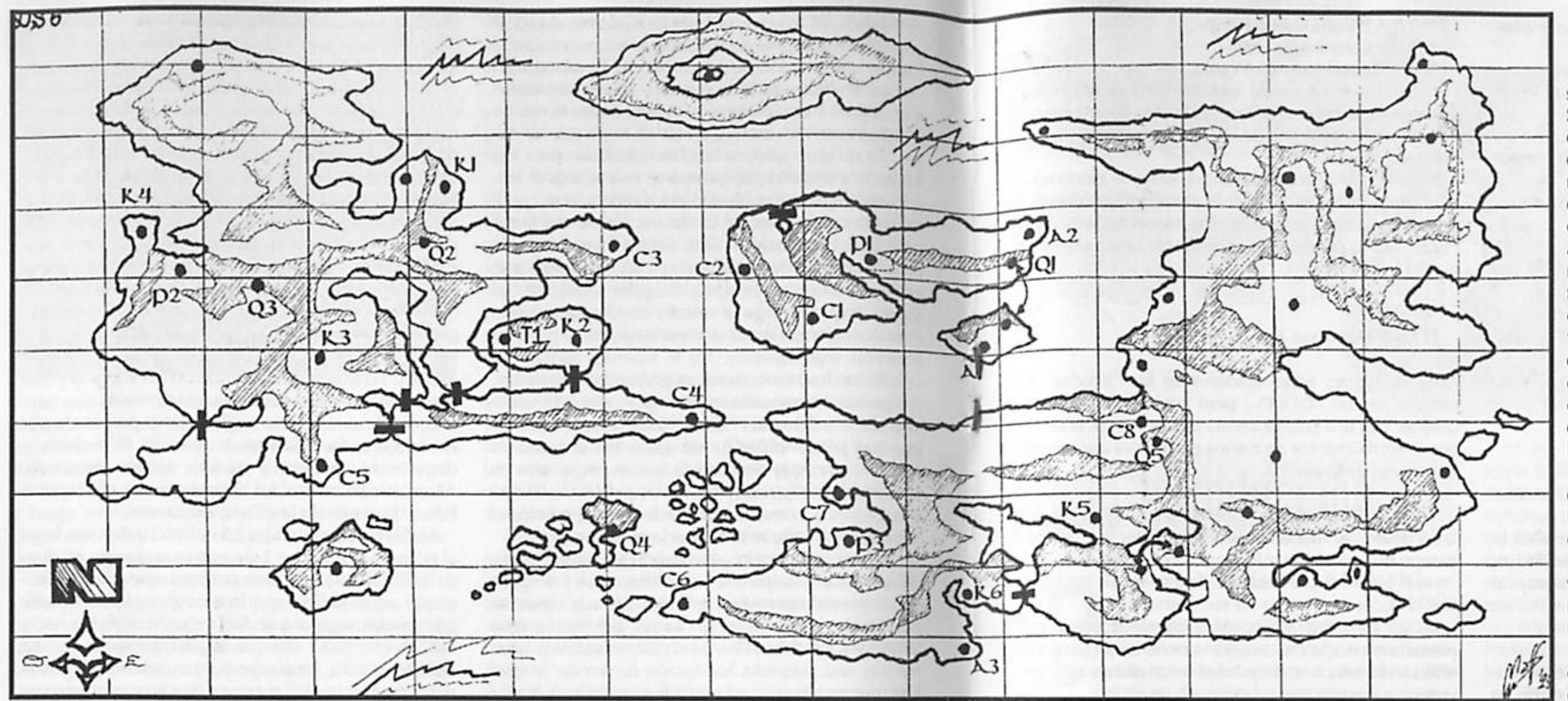
Ya puedes ir a Maskun a enfrentarte a Akdam. Al entrar en la ciudad, procura llegar rápidamente a la puerta custodiada por el guardián, si no, un grupo de magos se te echarán encima. Derrota al guardián y lucha contra Akdam. A la primera ocasión, utiliza el conjuro recién aprendido: como el villano sólo ataca con hechizos, tras un par de ataques "saldrá por piernas". Ya has liberado Maskun, pero el pueblo está desierto –¿dónde está todo el mundo?–. Todos están escondidos en un refugio secreto: desde la sala del trono ve hacia la izquierda; verás una mesa con una jarra encima y enfrente de la mesa un armario. Empuja el armario de derecha a izquierda: se abrirá una entrada en la pared. Una vez dentro empuja la mesa de la habitación de izquierda a derecha: has descubierto las escaleras que conducen al refugio; baja por ellas. Encuentras a los habitantes del pueblo, que vuelven a sus casas cuando se enteran de la huída de Akdam. Tú te quedas hablando con el anciano y con Lore, que está en el suelo, muy malherido.

Lore te cuenta cómo cogió la llave preparada por el cerrajero, fue a la torre a aprender el hechizo, y después se enfrentó a Akdam, siendo derrotado. Además, Akdam le robó el item que nos dió la reina Felisa. Después de la charla, descansas.

Al día siguiente hablas con el anciano y con Lore: el primero te dirá que Lore está muy grave y no puede acompañarte; te dice también que puedes descansar aquí siempre que lo necesites y te informa de que es casi seguro que Akdam se ha dirigido hacia RIZZEL (リーゼル) –P2–, la capital del reino; tal vez ERIK (エリック), un amigo suyo que vive allí, pueda ayudarte. Por cierto: ahora, en Maskun, te venden un nuevo Item: (あらわしのすず). NOTA: si en el momento que te abandonó Lore en Larfa llevaba puesta la espada mágica, podrás recuperarla al hablar con él.

Antes de partir hacia Rizzel, puedes visitar la casita K3 (もりのいっけんや), donde viven una pareja de ancianos. Allí encuentras también a Pom –¡Dios mío! ¡¡Este chico está en todas partes...!!–. Como están muy entretenidos jugando al Backgammon, vamos a darnos prisa y no molestar mucho: hablas con Pom, y tras cruzar "unas cuantas" frases te darán la oportunidad de aprender el hechizo curativo (レスト) de nivel 3. Como en la sala de la torre, podrás enseñar este hechizo a los personajes que quieras, sólo hablando de nuevo con Pom.

Ahora sí dirígete ya hacia Rizzel: allí, anda hacia la izquierda hasta que veas la "iglesia"; ve a la parte de atrás de ésta y pasa por el puente. Ves entonces una casa donde vive un viejo: éste es Erik. Parece ser que, en contra de lo que te dijo el viejo de Maskun, Erik te informa de que aquí todo va bien... Así que decides volver a Maskun para preguntar de nuevo al viejo. Este te dice que el comportamiento de Erik le parece muy sospechoso y te manda de nuevo a hablar con él. Esta vez, al hablar con Erik, descubres que no estás ante el "verdadero Erik", sino que es un siervo de Akdam. Obviamente, no te dejará ir tan fácilmente: te tendrás que enfrentar a él y derrotarle. Has caído en una trampa: toda la ciudad está llena



de estos bichos, que te perseguirán sin tregua. Pero esto no te importa: tu único objetivo es acabar con Akdam. Así que...

Te diriges hacia el norte: ves a dos guardias custodiando una puerta; ésta es la entrada al castillo. Derrota a los guardianes y abre la puerta. Una vez dentro, ábrete camino entre las puertas custodiadas por guardias –a los que tendrás que vencer para abrirlas– hasta llegar al patio central del castillo. Cruza el patio y ve después hacia la derecha: ves una sala con unas escaleras en su interior. Al intentar entrar en esta sala una barrera mágica te lo impide. Decides ir a la habitación que hay a la derecha de ésta, donde también hay unas escaleras. Estas conducen a los calabozos, donde está encerrada la reina JESTON (ジェストン). Habla con ella.

Jeston te cuenta –creo...– cómo el monstruo HELLNEARED (ヘルニルド) sometió el castillo bajo la órdenes de Akdam, el cual, tras su huída de Maskun se ha refugiado aquí. Le cuentas tu "problemilla" con cierta barrera mágica, y ella te aconseja que pidas ayuda a ROEL, que vive en K4 (ロエルのいえ). También te habla de cierta cueva Q3 (shi ren no do u ku tsu). Así pues, debes visitar a Roel, pero antes sería aconsejable que exploraras a fondo la cueva, donde encontrarás un item (ヨシュアのかがみ), y unas armas y elementos defensivos: (てつのヨロイ), (はがねのやり), (オブナのゆびわ), (はがねのヨロイ), (はがねのたて).

Al hablar con Roel, éste te explica cómo cruzar la barrera mágica: sólamente has de quitar todo el equipo a todos tus personajes –no lo tires!!, colócalo en el inventario–. Ya puedes entrar. No se te olvide colocarte de nuevo el equipo cuando ya estés dentro. NOTA: realmente, hablar con Roel y Jeston no era necesario –si sabías lo de la barrera...–.

Por fin estás frente a Hellneared: enfréntate a él y derrótalo. Recibes un arma mágica: (ほのおのつえ). Akdam, que estaba con él, huye –qué raro.. CLEAR...

LUGARES (escenas 1 y 2)

Para situar en el mapa cada lugar, he utilizado una clave de letras y números para designar cada lugar, así como su orden de aparición en la historia:

A: Esta letra designa a las "aldeas"; son pequeños pueblecitos que reconocerás por su dibujo en forma de varias casas unidas.

Q: Cuevas.

P: Palacios ó castillos.

C: Ciudades. Representadas gráficamente por una pequeña fortificación de color azul.

K: Casa aislada; en este tipo de lugares encuentras a diversos personajes –casi todos "pasaditos" de años– que te ayudan en tu misión.

T: Torre.

A1: (エルアスタ), Erasta
Q1: (みさきのどうくつ), la cueva de los búhos
P1: (ルヂア), Ludia
A2: (クルス), Krus
C1: (ベルガ), Velga
C2: (ネリア), Neria
C3: (ロンド), Lond
K1: (ろうふうのいえ), residencia del "viejo del Othello"
Q2: (りゅうけつどうくつ), cueva ocupada por Gargo
K2: (オレアのいえ), donde vive un viejo mago –sabe algunos hechizos interesantes...–
C4: (ラルファ), Larfa
C5: (マスクーン), Maskun
T1: (グエんおこえ), Torre Wen
P2: (リーゼル), Rizzel
K3: (もりのいっけん), donde te enseñan el hechizo curativo de nivel 3
Q3: (しれんのどうくつ), donde encuentras el mapa de uso ilimitado
K4: (ロエルのいえ), casa de Roel, quien te da la clave para atravesar la barrera mágica de Rizzel

EQUIPO (escenas 1 y 2)

A continuación describo el equipo que se puede ir consiguiendo durante el juego. Salvo raras excepciones, van a existir equipos –o sea, grupos de espada, armadura y escudo– que tendrán una raíz común en sus nombres: creo que esta raíz indica el material de que está hecho este equipo. A continuación de esta raíz hay algunas terminaciones que se repiten en muchos de los nombres. Reconocerás el final de la raíz y el principio de la terminación porque van separados por el kana "no" (の). Quiero insistir en el hecho de que las terminaciones son comunes a muchas de las armas, pero NO A TODAS. Encontrarás algunas que no tendrán nada que ver con estas terminaciones. Estas son las terminaciones:

–> (ーつるぎ): terminación de arma ofensiva. Vamos a suponer que se trata de ESPADAS. Se colocan en la primera posición del equipo.

–> (ーやり): También es un arma ofensiva, pero de menor nivel dentro de un mismo material. Se coloca también en la primera posición del equipo.

–> (ーヨロイ): terminación de defensa de alto nivel: ARMADURAS. Se colocan en la segunda posición del equipo.

–> (ーふく): también defensa, pero bastante peor que la anterior.

–> (ーローブ): idem, pero de muy bajo nivel. Quizá un atuendo más propio de magos que de guerreros.

–> (ーたて): defensa de nivel medio. ESCUDOS. Se colocan en la tercera posición del equipo. No he encontrado ningún otro objeto que se coloque en la tercera posición y que tenga una terminación distinta a ésta.

–> (ーつえ): Se coloca en la primera posición del equipo: es un arma mágica; al utilizarla lanzas un hechizo –que depende del arma que utilices– sin gastar puntos de magia –MP–. Algunas las encontrarás en cofres, pero la mayoría las conseguirás tras algún combate. En la relación sólo explico las primeras, así que si consigues alguna en un combate, averigua qué hechizo lanza...

–> (ーゆびわ): Objeto de diferentes características –defensivas, que elevan una característica del personaje, etc...– que tienen en común sólo una cosa: todas se colocan en la cuarta posición del equipo.

Ahí va la lista, por el orden en el que van apareciendo durante el juego:

(ナイフ): Knife, o cuchillo con el que empiezas.
(ぬののふく): También empiezas con esta defensa.

(おうけのつるぎ): Espada de alto nivel que te ofrecen para pasar la cueva de los búhos.
(おうけのヨロイ): Armadura del mismo nivel.
(おうけのたて): Completando el equipo, el escudo.
(こがたのつるぎ): Espada. Superior a Knife.
(ほうけんしゃのふく): Defensa, superior a la anterior –con la que empiezas–.
(かわのヨロイ): Armadura –vamos subiendo de nivel–.
(かわのたて): Escudo del mismo nivel.
(せいどうのつろぎ): Espada –nuevo nivel–.
(せいどうのヨロイ): Armadura.
(せいと゛うのたて): Escudo.
(てつのやりる): Nuevo material –HIERRO–: arma ofensiva.
(おうけのヨロイ): defensa del tipo "armadura" –2a. posición en el equipo–.
(てつのたて): Escudo.
(てつのつるぎ): Espada –ahora la buena–.
(てつのヨロイ): Armadura.
(はがねのやりる): Nuevo material –ACERO–: arma ofensiva.
(せいどうのつろぎ): objeto que puedes colocar en la cuarta posición de tu equipo. Este en particular incrementa en 100 unidades la fuerza del personaje al que se lo pones.
(はがねのヨロイ): Armadura de acero.
(はがねのたて): Escudo.
(ほのおのつえ): Arma mágica que recibes tras vencer al monstruo de Rizzel, Hellneared. Lanza un conjuro ofensivo (フラム) de nivel 3.

HECHIZOS (escenas 1 y 2)

Al utilizar algunos de los hechizos sobre un enemigo, aparece bajo éste una señal –un determinado Kanji, según el hechizo– que permanece visible mientras el hechizo sigue actuando, de forma que si se retira el hechizo con un "contra-hechizo" o simplemente pasa cierto número de turnos, esta señal desaparece. Lo mismo se aplica para un hechizo que un enemigo conjure contra alguno de nuestros personajes. En la tabla que sigue, estos hechizos están señalados con un asterisco –*–.

(レス): Curativo.
(ブアソ) –*–: Veneno. Mueres tras cierto número de turnos.
(レジナ): Antídoto. Anula el veneno.
(イグナ): Ofensivo.
(ヒュール): Ofensivo.
(フラム): Ofensivo.
(インパス): Da fuerza extra durante el combate.
(チュート): Da defensa extra durante el combate.
(セラ): Da agilidad extra durante el combate.
(ダナム): Resta defensa.
(ヘベタル): Resta agilidad.
(サクタス): Roba energía –HP–.
(サクト): Roba magia –MP–.
(ワブ): Teletransporte –Warp–.
(サイレス) –*–: Cuando este hechizo es utilizado por alguno de los personajes implicado en una batalla –sea enemigo o uno de los nuestros– nadie podrá utilizar conjuros.
(ホー) –*–: Duerme a la víctima –durante cierto número de turnos– impidiéndole atacar y disminuyendo su capacidad defensiva. De momento, este hechizo sólo lo puedes lanzar mediante la espada mágica.

ITEMS (escenas 1 y 2)

Los consigues adquiriéndolos en las "tiendas" a cambio de oro –GOLD–, pero también los puedes obtener tras una batalla contra determinados enemigos, o recibiéndolos de ciertos personajes durante el transcurso de la partida.

->(たいまつ): Antorcha. Sólo la puedes utilizar en las cuevas; al hacerlo dispondrás durante cierto tiempo de una visión más amplia de los alrededores.
->(どくけしそう): Antídoto. Equivale al hechizo (レジナ).
->(ソシュアのめ): Mapa. Al utilizarlo aparece en pantalla un mapa de la región donde te encuentras. Utilizando los cursores puedes ver regiones más lejanas.
->(レスのは): Repone tu energía –unas cuantas unidades de –HP–.
->(ギルモアのな): Es el ítem que te da la "reina Felisa" al comienzo de la Escena 2.
->(ワブのはね): Teletransporte de bajo nivel: al utilizarlo vuelves al último lugar –ciudad, poblado...– donde hayas estado. Equivale al hechizo Warp (ワブ) de nivel 1.
->(ねんど): Arcilla especial para hacer moldes de cerradura. Te la dará el cerrajero pelirrojo de Larfa.
->(あらわしのすず): Este ítem se utiliza fuera de las ciudades; al seleccionarlo, se harán visibles los enemigos que pululan por la pantalla.
->(ヨシュアのかがみ): Otro mapa, con la misma función que el anterior, pero puedes utilizarlo tantas veces como quieras –o sea, que se podría llamar "mapa de usos infinitos"–.

NOTA FINAL

Si queréis comentarme o preguntarme algo sólo tenéis que escribirme a esta dirección:

Miguel Angel Fernández Fernández
Bda. San Juan de Dios, C/Platón, 3 bajo C–2
18014 Granada



Introducción

Todos recordaréis que hace varios meses os prometimos un artículo acerca de los discos duros para MSX. Pues bien, aquí tenéis el tan esperado artículo. Hemos decidido hacerlo lo más breve y resumido posible, sin demasiados tecnicismos, y sin entrar a explicar cómo funcionan, qué son, etc. Aquí simplemente encontraréis todo lo que necesitáis saber para poder ponerle un disco duro a vuestro MSX, así como otras posibilidades que os brinda tener el interface SCSI. También os informaremos de precios, que a fin de cuentas es lo que todos deseáis conocer.

El primer interface SCSI MSX en Europa lo fabricó Philips para su CD ROM, pero éste ya no está disponible. Posteriormente ASCII fabricó un interface para disco duro, no sabemos exactamente si es SCSI, bastante caro, unos 30.000 yenes. El siguiente modelo llegó del grupo alemán SVI/MSX, el cual fue vendido por HSH a un precio de 37.000 ptas aproximadamente. El siguiente fue el holandés de Green/MAK, que distribuyó el desaparecido Club Gouda.

Estos dos últimos interfaces utilizan el mismo chip controlador, el WD33C93A de Western Digital, el cual es el utilizado también en los interfaces SCSI para PC. La única diferencia entre estos dos interfaces es que el de HSH tenía un selector de switches, para seleccionar el ID (comprendido entre 0 y 7), mientras que el holandés sólo tenía uno como fijo. El ID viene a ser el número de identificación que se le da el dispositivo SCSI, ya que pueden estar conectados hasta 8 dispositivos SCSI al ordenador.

A partir de entonces salieron nuevas ROM que mejoraban la velocidad de transferencia, así como la posibilidad de usar el DOS 2 interno del Turbo R.

Finalmente Henrik Gilvad diseñó su propio interface SCSI. Existen dos versiones, una para MSX2 y otra para Turbo R. En el caso de optar por la de MSX es necesario tener el MSX DOS 2 insertado en el primer slot del ordenador. En el caso de la versión para Turbo R éste aprovecha el DOS 2 interno que lleva este ordenador, con lo que conseguimos un slot libre.

La velocidad de transferencia de datos que se obtiene depende del tipo de fichero que se cargue. En el cuadro tenéis un test realizado por Henrik Gilvad

	HSH ROM original (Uwe Schroeder)	ROM Turbo R (Uwe Schroeder)	Nueva ROM TR (Henrik Gilvad)
Leer 16k 100 veces con #4010 en rom.	85259 bytes/s.	221405 bytes/s.	470354 bytes/s.
Leer 16k 100 veces con DOS #2F	51.253 bytes/s.	175857 bytes/s.	306243 bytes/s.
Leer fichero 16k 100 veces con BLOAD	31.001 bytes/s.	69967 bytes/s.	84965 bytes/s.
Leer 30 imagenes en screen 12 con BLOAD,S	33.455 bytes/s.	63026 bytes/s	74063 bytes/s.

Hay que tener en cuenta también el modelo de disco duro y la velocidad de éste. En este caso se utilizó un Seagate ST-3283N de 245Mb. En un viejo disco duro de 20Mb Henrik consiguió leer con la más rápida de las ROMs 200K/seg.

de 3 ROM diferentes. Nosotros os podemos decir que la velocidad del interface, tanto del que vendía Gouda como el de Sunrise Swiss (sin la Rom de Henrik) en un MSX2/2+, según el test de Henrik Gilvad, es de 50 K/seg, mientras que en un Turbo R se llegan a conseguir los 470 K/seg. (o los 190k/s usando la Rom de Uwe en Turbo R). Por otra parte existen discos duros más veloces que otros, con el consiguiente aumento del precio. Aunque en nuestro caso el MSX no va a aprovechar toda esa velocidad, por lo que se trata de adquirir un disco duro de velocidad normal, digamos unos 14ms o 12ms como mucho.



Hardware

Para instalar un disco duro en el MSX se hace necesario el disponer de:

- Interface HD SCSI
- MSX DOS 2
- Un cable de 50 hilos que sirva de conexión
- Una fuente de alimentación

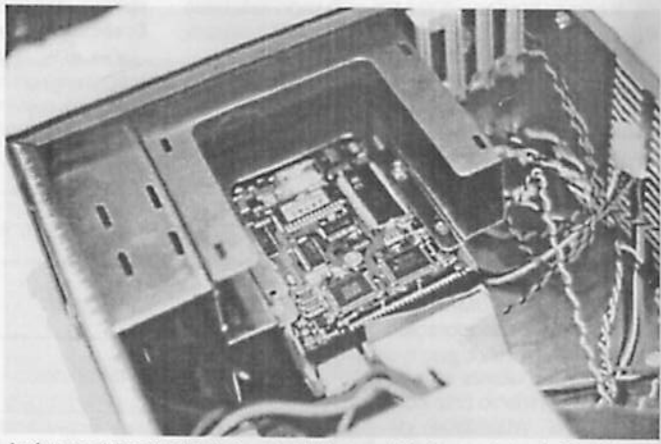
El Interface SCSI se puede conseguir en el Club a un precio de 16.000 ptas, ya se trate de la versión MSX2 o Turbo R. Sin embargo a partir de ahora ya nos han confirmado que están agotados (conseguir el chip controlador SCSI ya resultó muy difícil desde el principio). Sin embargo nosotros intentaremos conseguir más unidades.

El Sistema Operativo MSX DOS 2 resulta necesario para los que no dispongáis de un Turbo R. Este cartucho podríamos decir que también resultará un poco difícil de conseguir debido al cierre del Club Gouda. Su precio no excede de las 5.000 ptas. El siguiente paso es hacerse uno mismo el cable de conexión. La fabricación no tiene ningún misterio. Hay que comprar un cable plano de 50 hilos, de unos 50 cm., no más largo porque la información podría sufrir variaciones y no funcionar perfectamente. Además hay que comprar 2 conectores hembra de 50 pines, uno que irá conectado al cartucho y otro al disco duro. Esto no os supondrá un desembolso mayor de 500 ptas. La construcción del cable es bien sencilla, se hace en un instante. Si queréis podéis pedir que os lo monten en la misma tienda de electrónica donde compréis el cable.

También se necesitará la fuente de alimentación. Es posible comprar el disco duro con caja de alimentación, pero suelen cobrar unas 15.000 ptas más IVA como mínimo. Es posible comprar la funte de alimentación por separado, pero al final lo más cómodo resulta comprarse una mini torre de PC, es decir, la caja de un PC. Aquí encontraréis infinidad de modelos, de sobremesa, con display, minitorre, torre... Es posible adquirir alguna por 5.000 ptas, si rebuscáis bien, incluso más baratas, o alguna de segunda mano por cuatro duros. Una minitorre viene con ventilador, fuente de alimentación con varias salidas, display, ranuras para atornillar las disqueteras, discos duros, CD Rom... La mía me costó 9.000 ptas, porque se trataba de un modelo de tamaño inferior al normal, pero como mucho uno pagará esto. En Madrid y Barcelona hay tiendas con precios bastante interesantes, pero si tienes que pagar el transporte y demás, al final te decides por comprarla en cualquier tienda de tu ciudad. Una ventaja de la minitorre es que puedes instalar en ella el expansor de slots, un CD Rom, ... como ya han hecho algunos usuarios.

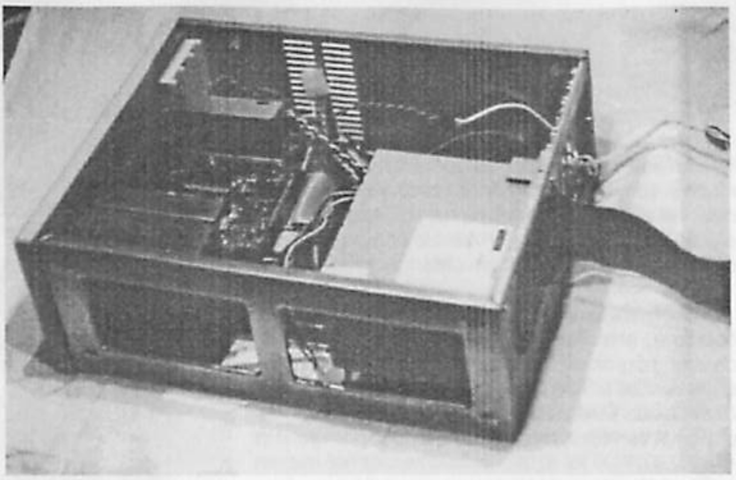


Una caja de PC con fuente de alimentación y ventilador oscila entre las 5.000 y las 10.000 ptas según el modelo. El de la foto costó 9.000 ptas.



Aquí vemos el disco duro insertado y atornillado en uno de los huecos de la caja. También se observa el cable de 50 hilos conectado a éste.

La conexión de la fuente de alimentación al disco duro es bien sencilla, simplemente hay que conectar el conector (si es una minitorre puede llevar varios) a la entrada del disco duro.



Ya tenemos montado el disco duro. Como muestra la fotografía, el cable plano de 50 hilos sale por una de las ranuras de la caja, el cual irá conectado al interface SCSI. Ahora sólo queda tapar la caja y atornillarla.



Encontrar un disco duro a buen precio ya puede resultar más complicado. En principio tenéis que comprarlo SCSI (la mayoría de los PC utilizan discos duros IDE por lo que no os servirán; éstos llevan además un conector de 40 hilos, diez menos que los discos SCSI). ¿De qué capacidad comprarlo? Los discos duros SCSI hoy en día se fabrican de 540Mb en adelante, aunque aún es posible adquirirlos de menos capacidad. El problema del MSX es que sólo admite hacer 6 particiones de 32Mb, que como máximo obtendríamos 192Mb. Esto es si utilizamos el FDISK preparado para la Rom de Henrik (el más rápido). Cada cartucho tiene asignado un número de ID, y cada FDISK busca un determinado ID. Es decir, el cartucho y el programa FDISK tienen que tener el mismo ID (éste puede ser HD#, TD!, HD! que es el utilizado en la Rom de Gouda, o TD# empleado en algunas Rom de Sunrise Swiss). Esto es un problema, porque no todos los FDISK sirven. Nosotros hemos tenido que hacer una modificación a un FDISK para lograr ejecutarlo con el Interface de Sunrise Swiss. Hay FDISK que permiten hacer hasta 15 particiones de 32Mb.De momento esto es así, sólo se pueden hacer particiones de 32Mb cada una, pero puede que en un futuro haya una solución via software (este problema también existía en los PC hasta que salió una mejora en la versión 4 del MS DOS). Por tanto un HD SCSI de 210, 240 o 270 es más que suficiente por el momento. Claro que a veces pagando tan sólo unas pesetas de más uno se lleva uno del doble de capacidad. He visto alguna tienda que vende discos duros de 210 Mb por 20.000 ptas, el de 250 por 21.000 ptas, el de 340Mb por 21.500, el de 425Mb por 23.000 ptas, 540Mb por 25.000 ptas... siempre más 16% deIVA. Pero me imagino que serán IDE, que en principio son más baratos. En SCSI es posible adquirir uno de 540 Mb por 35.000 ptas (en 6 meses han bajado los precios a la mitad), aunque es posible conseguir alguno de 170Mb, aunque ya resulta más difícil y quizás sale casi al mismo precio que el de 540Mb. Si en vuestra tienda de PC no tienen discos duros SCSI de menos de 540Mb podéis ir a un Apple Center, pues los Macintosh llevan todos discos duros SCSI (excepto un nuevo modelo que acaba de salir, que lo lleva IDE).

Haciendo cálculos ponerle un disco duro a vuestro MSX os puede salir por unas 60.000 ptas.

Pero aparte de los discos duros existen otro tipo de unidades de almacenamiento, como pueden ser los *streamers*, *magneto ópticos* o *discos removibles*. Todos estos siempre serán más lentos que un disco duro, pero tienen otras ventajas, siendo la principal el poder guardar la información en discos, que se pueden grabar y regrabar como los convencionales, pero cuyas capacidades pueden ser varios Mb. Un lector magneto óptico de 230 Mb anda sobre las 125.000 ptas más IVA, y cada disco cuesta algo menos de 5.000 ptas. Los magneto-ópticos de 128Mb han bajado ya a las 70.000 más IVA, aunque los discos de 128Mb apenas cuestan lo mismo que los de 230Mb. Los lectores de discos removibles son más baratos, aunque después los discos salen más caros. Por ejemplo, un removible Syquest de 88Mb cuesta 60.000 ptas, y cada cartucho cuesta 8.000 ptas. El Syquest de 200Mb ronda las 90.000 ptas, y cada cartucho cuesta 13.000 ptas. Un Bernulli externo de 230 Mb se puede conseguir por 70.000 ptas y cada cartucho sale por 13.000 ptas.Quizás los discos removibles pueden ser una buena alternativa al disco duro, si sólo se quiere almacenar, pero si se quiere tener la máxima rápidez –entiéndase por cargar 1Mb en cosa se 5 segundos o incluso menos- el HD es la solución..



Instalación

Para poner en funcionamiento el disco duro se hace necesario disponer del software instalador. A muchos ya nos ha ocurrido no conseguir hacer funcionar el disco duro. Intentaremos aquí explicar paso a paso como hacer las particiones y preparar el disco para su óptimo funcionamiento.

El sofware que se utiliza es el FDISK (también conocido en el mundo del PC). Existen varias versiones de este programa y debemos elegir la más apropiada. Además el interface que vende (o vendía) el Club Gouda lleva incluido el FDISK en la rom. Esto es una gran ventaja, y resulta muy cómodo.

Lo primero a hacer es insertar el DOS 2.20 en el SLOT 1 (si no tenemos un turbo R) y el HD SCSI en el SLOT 2.

En el caso de disponer del SCSI que actualmente está disponible (vers.MSX2) (no el que comercializa el Club Gouda) haremos lo siguiente:

• Insertamos los cartuchos como se mencionó antes. Encendemos el HD. Nos visualizará:

SCSI version 2.10 ....
Please wait ....

Más o menos. Si el cable está al revés, mal conectado entonces nos dará un ERROR.

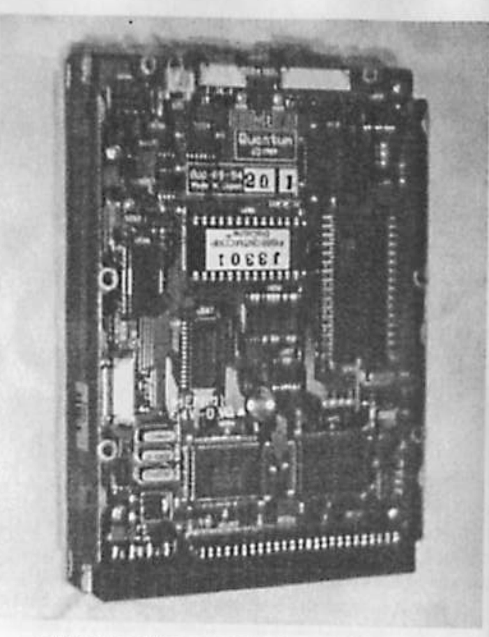
• Ejecutamos el fichero FDISK que tenemos en disquete. Nos visulizará la marca del disco duro y su serie, y un texto con la versión del FDISK, etc.

• Pulsar ***F***. Ir a NEXT MENU (***N***). Pulsar ***F***.
Empezará a formatear el disco duro. En poco más de 2 minutos formatea un disco de 80 Mb.

• Si nos pregunta: Enter interlive factor: ***0***. Salir del menú con ***P***, y nuevamente salimos con ***Q***.

• Ir a ***P*** para modificar las particiones. Nos saldrá un menú para hacer hasta 6 particiones.

• Pulsamos ***1***, y en TYPE elegir ***N*** (Network)
• En Att poner ***7***
• En Mb los megabytes que se deseen. Nota: no se pueden poner 32.000, lo máximo son ***31.990***, si no da negativo (-).
• En DIR poner ***254***.
• En FAT poner ***12***
• Pulsamos ahora el ***2*** para repetir la operación y así sucesivamente.



• Pulsamos ***W*** para grabar la partición en el disco duro. Si se quiere grabarla en un disquete disponemos de las opciones S y L.

• Salimos con ***Q*** para ir al menú. Y ya está. Con ***I*** inicializamos particiones: ponemos un nombre a la partición (igual que la instrucción VOL en el DOS).

FDISK Interno (MAK/Green 3.0)

En el caso de disponer del cartucho comercializado por Gouda, para acceder al menú interno al encender el ordenador debemos pulsar las teclas **CAPS+SELECT**.

• Ir al **Low-level format harddisk**. En Enter format interleave ponemos **6**.
• Ir a **Modify and Initialize partition(s)**. Con SPACE se seleccionan las opciones.
• Entrar el tamaño en bytes (lo máximo son 33.554.432).
• Pulsar W (Write partition)
• Pulsar I: Initizalize partition.
• Para salir pulsar **ESC**.

Todo esto viene explicado en un manual que se entrega con el interface (dependiendo del modelo de éste), aunque al venir en holandés hemos creído conveniente explicar un poco por encima como funciona el FDISK. Nosotros no hemos probado en todos los ordenadores ni con todos los Interfaces, por eso puede que esta información no sea del todo correcta. Si tú tienes otro modelo de interface y quieres comentarnos algo no lo dudes y escribenos.

Una vez realizadas las particiones nos encontramos con el disco duro dividido en 6 unidades (A:, B:, C:, D:, E: y F:) como máximo. La unidad G: quedará reservada para la disquetera y la H: para la Ramdisk. Cada partición tendrá un máximo de 32 Mb. En total son pues, 192 Mb en el disco duro. ¿Muchos? Quizás en un principio puedan parecer más que suficientes, pero al final iréis metiendo tanta información que se os quedará pequeño.

Pero esto es normal, igual ocurriría si tuviéseis 1 Giga de disco duro. Henrik Gilvad ya está estudiando la forma de hacer más particiones al disco duro, o bien de incrementar la capacidad de éstas.



Software

Después de todo esto, uno se puede preguntar, ¿qué puedo hacer realmente con el disco duro? ¿Me acelerará tanto el trabajo como dicen?

Para trabajar con el disco duro existen varios programas de ayuda.

Uno de los programas que conviene instalar como autoejecutable nada más reiniciar el ordenador es el HDMENU. Este programa viene a ser un pequeño Windows en el MSX: con carpetas, iconos en los documentos, etc.

Su manejo resulta sencillo y no necesita de ratón para funcionar. Podemos, seleccionando cada carpeta, entrar comodamente en los subdirectorios. Además los iconos nos facilitan la tarea a la hora de localzar determinados programas, ya que varían según el tipo de fichero (texto, grafico, binario, un fichero comprimido, un programa basic, ...).

También, otro programa que no puede faltar a todo poseedor de un disco duro es el GETDISK, o el HDDEMU, que sirven para pasar un disco que carga por sectores al disco duro para luego cargarlo desde este. Así, es posible copiar juegos como el SD SNATCHER al disco duro.

El disco duro viene muy bien para trabajar con imagenes digitalizadas, ya que estas cargan en un instante. Los que uséis mucho el Dynamic Publisher tenéis una versión especial para utilizar este programa en el disco duro. Programas como Aladin DTP, PCM Tracker ... ya vienen preparados para instalar en el disco duro. También a partir de ahora la Sunrise Magazine puede instalarse en el disco duro. Simplemente resulta muy cómodo el disponer de un disco duro, todo carga rapidísimo, igual que si lo tuviésemos todo guardado en la RAM, o incluso más rápido, en el caso del Turbo R.

Otra ventaja es que al tener el interface SCSI también es posible cargar ficheros de CD ROM. Aunque de momento no hay un acceso directo al CD, sino que tan sólo es posible copiar los ficheros del CD al disco duro, aunque ya se está trabajando en ello.

Puede que cuando leas estas líneas la producción de interfaces SCSI esté agotada. De todas formas, no te preocupes, ya se está pensando en sacar un Interface IDE. Las ventajas son varias: su fabricación sale mucho más barata, es menos complicado, y los discos duros son más baratos, así como los CD ROM IDE (éstos se pueden encontrar desde 15.000 ptas en adelante, cuando por uno SCSI hay que pagar de 50.000 ptas mínimo en adelante –modelo externo–, aunque claro está, también vienen mejor equipados). La ventaja del SCSI es que se pueden controlar hasta 7 dispositivos a la vez, mientras que con el IDE sólo es posible controlar 2 dispositivos. Eso sí, el interface IDE será más rápido que el SCSI. El Interface IDE contará con DOS2 incluido, y la velocidad será de 160K/s en MSX2/2+ y hasta 650k/s en el Turbo R. Se espera que esté terminado para Junio, aunque seguramente hasta Septiembre no se comercialice como suele ocurrir.

Si estás interesado en ponerle un disco duro al MSX y ves que te cuesta mucho más de lo que nosotros comentamos aquí, puedes hacernos el encargo a nosotros. Nosotros te lo montaremos y enviaremos listo para funcionar en tu MSX.

MUY IMPORTANTE

Hasta el mes de Agosto las actividades del Club se verán parcialmente paralizadas.
Por lo tanto, rogamos que sólo os pongáis en contacto con nosotros los fines de semana.
Pedimos disculpas por los retrasos que esto pueda ocasionar.

Picturedisk #15

Esta es la última entrega de este magazine en disco. A partir de ahora, los Picture Disk se unen con las otras publicaciones en disco de Sunrise para formar el Sunrise Magazine, este último entregado ya conjuntamente con el Picture #15. Esta edición número 15 tiene la misma extructura que sus antecesores. Al principio nos sorprenderemos con una Intro de Omega, con montones de flechas por la pantalla manejables con los cursores. Es en esta parte, como siempre, donde se elige entre 50Hz y 60Hz. Después accederemos a una versión demo del juego Shrines of Enigma (el primer juego de la Sunrise Suscription) en el cual tendremos que recoger unas piedras y según las que cojamos iremos a una u otra opción; al contrario que otras veces, no podremos acceder a las opciones pulsando las teclas 0,1...9. La demo se parece mucho al juego, así que si ésta te gusta, ya sabes dónde conseguir el completo...

Entre las demos que podremos ver están:

-Ducktales patches (Emphasis). Como sabréis, los "patches" son ficheros para modificar los textos de los juegos, sobre todo, son muy conocidos los de Oasis para pasar los juegos del japonés al inglés. Estos, en concreto, son para pasar el juego Ducktales del inglés al holandés, algo que no creo que nos interese mucho a los españoles. Pero el otro patch sí es más importante, ya que se trata de un patch para solventar un error que existe en el juego Ducktales en la parte relacionada con los password del juego. Un fallo similar existe en el juego Enigma. Tenemos que decir que los que nos hayáis comprado los juegos de Enigma (algunos lo hicieron en la reunión de Barcelona) recibiréis el patch.



-Pixel Party (Sunrise). Como siempre, esta sección contiene interesantes imágenes que les envían los usuarios.

-Junker Squuad (Trash y Hegega). Se trata de la demo completa del juego Junker Squad, que usa SCC. Este juego, a juzgar por los gráficos (los textos están en holandés) viene siendo la continuación del SD-Snatcher; en la demo aparecen gráficos muy buenos, como los del programa original. En la información del mismo se indica que el juego completo fue lanzado en una de las ediciones de Future Disk.

-GFX9000 Demo (Moonsoft). Por desgracia no he podido probar esta demo. (Cuando ya tenía el Graphics 9000 no tenía Turbo R, y viceversa). Al parecer se trata de la típica demo de gráficos vectoriales los cuales deben tener una velocidad asombrosa.

-Stereo Tower (Sunrise/Mayhem). Como siempre, un montón de buena música para escuchar con FM y MSX-Audio.

-News/Info (Sunrise). Como es habitual, en Holandés o en Inglés, a gusto del "consumidor". Contiene sobre todo textos acerca del próximo lanzamiento de Sunrise Magazine y de su nueva estructura, la cual comentamos a continuación.

Sunrise Magazine #16

Este es el primer disco del nuevo formato de esta revista en disco. Son un total de dos discos con gran cantidad de programas e información y que, para mayor comodidad, se puede instalar en el disco duro. Comentaré cada disco por partes.

El primer disco es fundamentalmente sólo de textos que vienen en inglés. Ahora sacan dos versiones, una en inglés y otra en holandés y las envían según se soliciten. Por supuesto, en España nos viene mejor en inglés. Las instrucciones también están completamente en inglés. Hay que decir que los que estuvieran suscritos a los tres discos: Magazine, Special y Picturedisk, recibirían el Picturedisk #15 (comentado antes) junto a este Magazine #16. Sin embargo, se puede solicitar si se quiere e incluir el precio en la suscripción. Además, esta primera edición es Freeware, es decir, que el que lo tenga puede hacer copias para los amigos (¡pero no cobrar por ello!); de esta manera los autores intentan que su publicación se auto-promocione.

Como ya dije, en el primer disco encontraremos una



gran cantidad de información, distribuida en varias secciones:

-Sunrise Info. Todo lo que quieras saber sobre los proyectos de este grupo lo encontrarás aquí: Suscripciones, Juegos, precios, cómo colaborar, distribuidores, etc.

-Software. Comentan el Ducktales y los próximos lanzamientos.

-News. Entre otras cosas, hablan de la Reunión de Barcelona (la de Octubre de 1994), de las próximas ferias (con fechas), del Interface IDE para MSX y, cómo no, del GFX9000 y Moonsound.

-Magazines. Una gran cantidad de fanzines son comentados: MCCM 73, FutureDisk #17, MSX-FAN 12, y los españoles Eternal #1 y Hnostar.

-Hardware. Entre otras cosas, hablan de un nuevo SC-SI (con el MSXDOS 2 interno), ampliación de memoria del Turbo R, CD-ROM para MSX, reparación del ratón,...

-Programming. Comentarios de programas en general y de los incluidos en este disco.

-Miscellaneous. Hay artículos de cómo pasar los juegos de sectores al disco duro (como los japonenes), utilidades de Mi-Chi, el sistema YJK, etc.

-Music. Comentarios del Moonsound y de Moonblaster para el mismo, y sobre el MIDI.

-Modem. Lista de BBS dedicadas al MSX y artículo sobre Internet.



Pero además de estos textos, en el disco encontramos una gran cantidad de programas comprimidos (en formato .PMA), entre los que podemos destacar: SC5-SC2: permite pasar gráficos de Screen 5 a 2; XADPPCM: convierte los ADPCM (samples) del Music-Module a PCM y viceversa; CDROM: utiliades para el CD-ROM de MSX, de H.Gilvad (entre otras opciones, hay: leer directorio, copiar ficheros, extraer el CD de la unidad...); MAPPER: información detallada de las rutinas del DOS2; y varios más.

Y en el segundo disco, que tiene la estructura similar a las anteriores ediciones, pero con un menú principal, sin necesidad de jugar a una demo, encontraremos:

-Apology demo (Mayhem). En el menú nos pregunta entre V9938 ó V9900, pero sólo he podido ver la primera. Lo principal de la demo es modificar a nuestro gusto el logotipo de Mayhem.

-MB Muzak disk 1 (Fuzzy Logic). Esta vez se puede instalar en el disco duro este programa de música.

-SEE v.3.10 (Fuzzy Logic). Nueva versión de SEE, instalable en el Disco duro y compatible con el DOS2; incluye manual.

-IOD demo (IOD). Un sorprendente efecto de zoom del texto es lo más destacable de esta demo. Después, el típico scroll con letras enormes y un montón de colores en movimiento.

-VDPower promo (MCX). MCX es el nombre de un grupo de Chile que ha hecho realmente una demo muy buena aprovechando al máximo las posibilidades gráficas del MSX. La demo sólo usa PSG ya que, al parecer, en Chile aún no se han extendido ni el MSX-Audio ni MSX-Music.

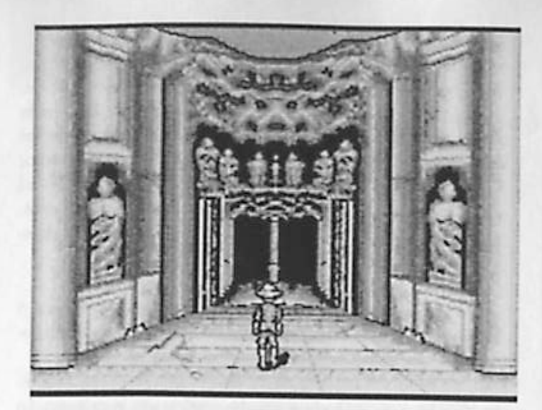
-Stero Tower (Sunrise/Mayhem). No podía faltar la sección musical, en MSX-Music y MSX-Audio, con adaptaciones de las músicas de Sonic 2, Mario Bros o Firebird.

Como podéis comprobar, el contenido es ciertamente abundante y personalmente creo que la calidad es muy alta. Además, tiene la ventaja de que los textos están en un disco aparte y se pueden instalar en el disco duro.

Audio Wave #3

Este programa data de 1994, pero como lo hemos recibido hace poco de I.O.D., hemos creído conveniente dedicarle un pequeño comentario, aunque poco se puede comentar de un disco musical. Más bien hay que escucharlo y no verlo.

Al principio del disco nos llevaremos una sorpresa... Aparece en nuestra pantalla un menú con varias músicas a escoger, como las típicas Happy Birthday, Para Elisa, Jinle Bells, etc. Seleccionamos una y ¡cómo suena!... ¡PSG!. Pero después nos sobreponemos del susto con una especie de gong. Apararece el título de IOD y finalmente el título del programa. (Menuda broma nos han hecho los de IOD...). Después llegamos al menú de selección de las músicas, con

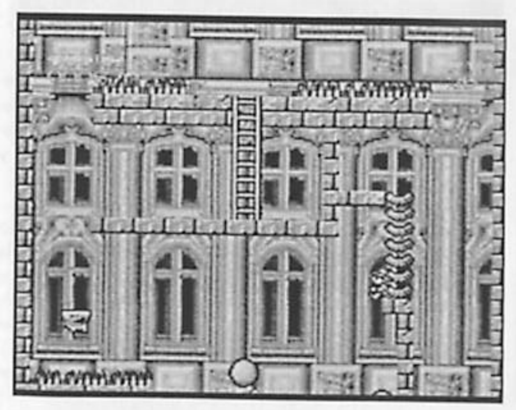


un diseño espacial, muy bien logrado. Hay una gran cantidad de músicas, muchas de ellas adaptaciones de otras conocidas, como Rythm is a dancer, o Goonies.

Poco más se puede comentar, como ya dije al principio, es cuestión de escucharlas.

The Shrines of Enigma

Este es el primer juego de la Suscripción de Sunrise y que distribuye nuestro Club. Aprovecho para hacer un comentario sobre el precio. Los de Sunrise nos han pedido que vendamos los juegos de la suscripción a 2500 ptas. y 500 ptas. más por cada disco. Esto ya os lo habíamos adelantado hace meses. Sin embargo, nosotros, en un intento de que la gente se animase más, estamos vendiendo el Enigma a sólo 2100 ptas. y no a las 2500 como debería ser. Pero esto sólo lo hacemos con el Enigma para promocionarlo. El siguiente juego, Akin, se venderá al precio normal, es decir, 2500 ptas. más las 500 del disco adicional. Además, siguiendo con el tema de los precios, hemos hecho un esfuerzo y hemos rebajado los precios de los demás juegos.



Volviendo al juego, comentaremos en primer lugar las características técnicas: El juego se presenta en un disco de doble densidad y etiqueta en color. Es para MSX2 con al menos 128Kb de RAM y 128Kb de VRAM. Usa el MSX-MUSIC para los sonidos. Además, se acompaña de un manual en color. Las "prisas" se notan un poco, ya que el juego no incluye la caja y las instrucciones son en A4, nada parecido a los juegos anteriores. Pero la calidad del juego nada tiene que ver con esto.

Shrines of Enigma es al estilo de King's Valley. Manejamos a un personaje que tiene que recoger una serie de piedras y salir de la habitación por una puerta. Tiene varios objetos que le ayudan: Martillo (rompe una pared), Sierra (rompe paredes dobles), Pico (hace un agujero en el suelo), Tabla (para hacer pequeños puentes), Cuchillo (es ilimitado y se usa con la M. Para matar a los enemigos). También hay, cómo no, enemigos. Algunos se destruyen disparándoles y otros sólo desaparecen momentáneamente.

Los gráficos es lo más destacable del juego, así como su música, que no se hace nada monótona. Además hay pantallas dobles en los que se hace uso de un scroll muy bien logrado para ir de una parte a otra.

La demo del juego no tiene desperdicio. Nada más conectar el juego y después del logo de Sunrise aparece un scroll del santuario a gran velocidad intercalando los nombres de los autores (el grupo programador se hace llamar Element, Game Development Team) creando un bonito efecto. Si esperamos un poco accederemos a un demo del juego y después a una segunda demo donde se nos cuenta la historia del juego. En la pantalla principal es donde se pone el password. Al parecer existe un "bug" (un fallo) en el juego en cuanto a los passwords, pero el "parche" ya está en camino y pronto lo tendrán todos los poseedores del juego. Si pulsamos la barra veremos una escena en donde el personaje entra en el santuario y después lo veremos de nuevo en el tamaño con el que jugaremos. Hay que decir que contamos con 3 vidas y que al finalizar la fase seremos bonificados con puntos dependiendo del tiempo que hayamos empleado en concluir la fase. Y se nos dará el password para el siguiente nivel.

Y esto es más o menos todo lo que se puede contar del juego. No he tenido tiempo de jugar mucho a él por lo que no he visto más fases, aunque en la demostración se muestran algunas con gráficos muy buenos.

Este juego está recomendado al 100 por cien a quienes les guste el King's Valley.





Trucos y Pokes

Por Manuel Pazos

Cargador D.A.S.S.

```
0 ' Vidas inf
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A11
00C0CD7DF3C9210001ED5BF8F70E2F
CD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7D
F3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00
+M,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):M=M
+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:
DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=&HDA06:A
=USR(0)
40 LOCATE 34,1:PRINT"D.A.S.S."
50 PRINT TAB(34)"————"
60 LOCATE 22,5:PRINT"INTRODUCE EL
JUEGO EN LA UNIDAD":A$=INPUT$(1)
70 A=USR2(1196):POKE&HC0D8,0:
A=USR3(1196)
```

Cargador Famicle Parodic 2

```
0 ' Vidas inf/No quitan arma
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1
A1100C0CD7DF3C9210001ED5BF8F70
E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD
7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00
+M,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):M=M
+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:
DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=&HDA06:A
=USR(0)
40 LOCATE 30,1:PRINT"FAMICLE PA-
RODIC II"
50 PRINT TAB(30)"——————————"
60 LOCATE 23,5:PRINT"INTRODUCE EL
JUEGO EN LA UNIDAD":A$=INPUT$(1)
70 A=USR2(18):POKE&HC06B,0:PO-
KE&HC048,&H5D:A=USR3(18)
```

Pide tu cargador

A partir de ahora podrás pedir el cargador para el juego que desees. Para ello sólo tienes que escribirnos a redacción o bien ponerte en contacto con Manuel Pazos. c/.General Dávila, 60, bloque 5º - 5ºB. 39006 Santander.

Manuel también está desarrollando un juego tipo Sonic. Hemos podido ver un ejemplo del scroll y este es perfecto, con una rapidez nunca vista en un juego MSX. Para ello cuenta con la ayuda de Elvis Gallegos, que se encargará del aspecto gráfico. Si alguien quiere contribuir dealguna forma (realizando las músicas, por ejemplo) puede ponerse en contacto con él.

También está traduciendo el Solid Snake directamente del japonés.

Según él, si la gente responde se pueden hacer juegos tan buenos o incluso superiores que los holandeses (el Pumpkin Adventure está hecho en Basic y el Giana Sister en screen 1...)

Manuel también ha encontrado una nueva instrucción para los Turbo R que no viene en ningún manual: **CALL HIRO**, con la que se accede directamente al menú del Turbo R.

Noticias

El MSX en "ULTIMA Generación"

El pasado mes de Marzo salió a la calle (a nivel nacional) una nueva revista de videojuegos de las nuevas consolas (Sega Saturn, Panasonic Real 3DO, Sony PlayStation, Jaguar, etc.) y máquinas recreativas. En su segundo número publicaron una carta en la sección de "Cartas en director" enviada por el Club MSX Boixos, acerca de unos comentarios en el primer número acerca del MSX. El tema del MSX parece que interesó a los directores de la revista. A continuación transcribimos una nota enviada a nuestra redacción por el grupo madrileño Majara Soft (los organizadores del Encuentro de Madrid):

«Os comunicamos que en el número de Junio de la revista 'ULTIMA generación' va ha ser publicado un extenso artículo sobre el MSX: su historia, software, hardware, y su situación actual en el mundo y concretamente en nuestro país. Esta es una gran oportunidad para que el MSX vuelva a resurgir de nuevo, haciéndose hueco entre los PC's y las consolas que ahora se reparten el mercado.

En el caso de que aumenten considerablemnete las ventas de la revista de Junio de 'ULTIMA generación', probablemente los directores de ésta harían una sección fija sobre el MSX. Esta es una oportunidad que no debemos desaprovechar.»

MSX FAN Edición Especial Tilburg

Con motivo de la pasada feria de Tilburg, el club español FKD, del que muy poco ha sabido el Club durante su trayectoria, presentó una versión en inglés de su fanzine FKD FAN.

FKD FAN continúa con su mismo formato, DIN A4, y con una calidad incluso mejorada. Sin duda este fanzine destaca por sus fotografías y por sus comentarios "de cómo terminar...". Éste hace el décimo número de todos los que han publicado durante sus tres años de trayectoria. El fanzine se vendió (no sabemos si con éxito o no) en Holanda por 4 florines.

En la editorial cuentan un poco su historia. El fanzine viene a sustituir al Nihongo que publicaba Ramón Casillas. Su director es Jose Manuel López, que cuenta además con la ayuda de Jaume Martí, Marc Vallribera, David Baena, Pablo Martín, Miguel Collel, Marc Salvador, Teo López, Francisco Morales,... un buen equipo de colaboradores.

Entre las 28 páginas de este número nos encontramos dos artículos muy completos: cómo terminar Sorcerian y Snatcher.

Como artículo principal del fanzine destaca un resumen de la historia del MSX en España desde que la revista MSX Club dejó de editarse. Partiendo desde esa fecha hacen un repaso a fanzines como el nuestro, al desaparecido Intruder (publicado por Angel Cortés), que editó su primer número a los pocos meses de salir el primer número de HNOSTAR (por eso muy pocos lo recordarán), NIHONGO, DRAKEN, PYRAMID, MESXES, LEHENAK, ... Los amantes de la música y coleccionistas encontrarán muy interesante el resumen de los CD's editados en su mayoría por Falcom y Konami. Finalmente nos encontramos con dos páginas repletas de trucos para juegos como Illusion City, Peach Up's, Xak, Silviana, Sorcerian, ...

A pesar de estar completamente en inglés, resulta muy cómoda de leer, claro, si sabéis algo de inglés. Por si estáis interesados en añadir un ejemplar más a vuestra biblioteca de MSX aquí tenéis su dirección:

FKD Fan
Calle Calders, 3 - 2°
08003 Barcelona
Tel. (93) 319 89 46



CHIP CHAT

Como era de esperar, CHIP CHAT hizo su aparición en el mes de Marzo. Ya os hemos comentado que se trata de un mini-boletín editado en Inglaterra por Robin Lee.

Dentro de las noticias destacamos la versión del Dynamic Publisher 2.2 en inglés que funciona sobre disco duro (versión que tenemos ya los españoles en nuestro idioma desde hace tiempo). También comentan la celebración de un seminario MSX en Japón, organizado por el Syntax MSX Club, que congregó a unos 400 usuarios y 25 grupos de usuarios (GHQ, Sequence, GENet, etc).

Además publican un artículo repaso del Metal Gear, así como la traducción de nuestros artículos del MSX en Brasil y Covox (publicados anteriormente en nuestra revista, como todos recordáis). También se encuentra un artículo sobre el FM PAC, que incluye un programa TEST para comprobarlo su existencia. En sus últimas páginas nos encontramos con un adelanto de las ventajas del nuevo programa Diskview que distribuye la holandesa MAD, así como la sección de anuncios. En la contraportada observamos un anuncio de la venta del juego español Babel, The New Megablocks.

MSX Viper 2

Las últimas noticias que tenemos de Brasil son la próxima creación de un nuevo MSX brasileño, que podría contar con el nuevo VDP, un procesador más potente, etc. Todo ello gracias al interés de la empresa ACVS, quien ha desarrollado gran cantidad de hardware, entre otras cosas un nuevo expansor de 4 slots, que no requiere fuente de alimentación externa, el cual podría distribuir el club en breve. La revista CPU Informática N°3 continúa con sus artículos y noticias referidos al MSX.

En cuanto al contenido del MSX VIPER 2, que se expondrá en la reunión de Madrid, destaca un amplio artículo dedicado al MSX en España, en especial al Club HNOSTAR, además de interesantes noticias de Japón y Europa. En un próximo número os prepararemos un artículo más extenso con los contenidos de estas publicaciones, así como del software y hardware disponible.

SD MESXES 3

El SD MESXES N°3 ha sido una sorpresa para nosotros. No nos esperábamos tantas páginas, un total de 56 para ser exactos, y una notable mejora en la calidad de impresión (entre láser y chorro de tinta). Sin duda, estos muchachos de Palma de Mallorca mejoran número a número su fanzine.

Este número, correspondiente al mes de Abril, tiene un precio de 250 ptas, aunque en su presentación en la feria de Barcelona tuvo un precio de sólo 225 ptas. Ya os hablamos de este fanzine en números atrás. El formato sigue siendo el mismo, A5, el mismo que utilizamos nosotros. El fanzine vine bien ilustrado, con fotografías y dibujos japoneses en practicamente todas sus páginas.

Haciendo un rápido repaso al fanzine nos encontramos comentarios del Picture Disk #14 de Sunrise, de la demo de NOP Unknow Reality, del programa TRAXPLAYER (graba samples de larga duración con el Music Module),... Y más cosas nos encontramos: el mapeado del Ys II, como sacarle el máximo partido al User Disk del Ys III, una breve historia de la evolución del Club Mesxes, un repaso a los últimos fanzines, sección de Opinión, anuncios, ... También podemos encontrar un curso de Basic, de ensamblador, y todo tipo de interesantes noticias.

Para obtener más información sobre cómo adquirir el fanzine podéis escribir a:

Club Mesxes
C/.Manacor, 16 1°1ª
07006 Palma de Mallorca (Baleares)
Tel. (971) 46 17 13 (Ramón, hijo)

Además, disponen de un n° de cuenta de Caja Postal para realizar vuestros pagos. (Desde que el Club puso un n° de c/c. por primera vez, ya se han apuntado a este sistema otros Clubs como Roby Disk o Gnosys, Lehenak y ahora Mesxes).

También es posible adquirir los números atrasados, SD MESXES 1 y 2 al precio de 300 ptas cada uno, así como su "3D DEMO" al precio de 250 ptas y el NESTOR DISK #1 (de dominio público) al precio de 100 ptas.

The HNOSTAR News

Sí, lo sabemos, la revista ya no sale tan asiduamente como antes, los pedidos se retrasan, no recibís en vuestros domicilios aquellos impresos informativos que todos recordaréis... Todo ello se debe a que simplemente no tenemos tiempo para todo.

Lo curioso es que ahora precisamente recibimos lotes y lotes de información, más que nunca, por lo que ello no sería problema para publicar la revista mensualmente.

Actualmente sólo disponemos de los fines de semana para trabajar y llevar todo lo relacionado con el Club, así comprenderéis que es practicamente imposible llevar el Club adelante. Pero no os preocupéis, que no os abandonaremos. Eso sí, quizás hasta finales de Julio o comienzos de Agosto no vea la luz el próximo número del fanzine. A partir de entonces todo volverá a la normalidad, ni no surgen mayores problemas.

Por lo tanto, si queréis poneros en contacto con nosotros hacerlo exclusivamente los fines de semana, además os ahorraréis un montón de pesetas en el teléfono.

Otra cosa, si veis que vuestros pedidos no son atendidos en un plazo determinado de tiempo, volved a recordarnoslo. Nosotros llevamos un control de todos vuestros encargos, pero a veces no los revisamos bien. Tenemos en mente un proyecto para organizar mejor nuestro trabajo y el reparto, pero hasta Agosto no podemos hacer mucho.

En cuanto al tema de los programas holandeses: el juego The Shrines of Enigma se agotó, tan sólo nos llegaron 2 copias al Club. Stichting Sunrise aprovechó la presencia de FKD en Tilburg y les hicieron la entrega de los discos a ellos. Con motivo de la feria de Barcelona, FKD practicamente vendió todas las existencias, por lo que ya hemos encargado urgentemente más a Sunrise. En cuanto al Eggbert éste ya se encuentra en el Club y se irán enviando a todos aquellos usuarios que lo han pedido con la presente revista.

Meses después de recibir el primer GFX9000 todavía no hemos recibido más unidades. Apenas hemos visto nada, por lo que poco os podemos contar. Se ha comprobado que el GFX9000 presenta serios problemas al conectarlo a cualquier TV Sony BlackTrinitron. Pero Henrik ya nos ha dado una fácil solución (tan sólo hay que poner una resistencia en el cable)., así como también nos ha comentado, un poco por encima, como utilizar el conector de entrada de video para hacer superimposiciones de video.

Por fín, recibimos el Moonsound. El cartucho apenas hemos podido probarlo, pues al igual que el GFX9000 se envió urgentamente a su comprador. Éste viene con un manual del Moonblaster, pero sólo trae un disco, la versión FM, pues la WAVE/PCM todavía no está terminada. También se entrega con un cable para sacar la señal en estéreo (que además incluye un adaptador BNC). El cartucho es compatible con el Music Module, sólo la parte FM. Os podemos adelantar que próximamente, se prevee que antes de un mes, Zodiac Computer Artist, en asociación con Moonsoft, lanzará el primer disco musical para el cartucho OPL4. Este disco musical, que se llamará Moonsounds, lo distribuirá el Club, por lo que ya os informaremos de su precio. En la próxima feria del 23 de Septiembre, Zodiac venderá los siguientes discos:



- Arranger 1, 2 y 3 para MSX Music/Audio Stereo.
- Arranger 4 "The Undiscovered Country" (el cual ya está practicamente terminado). También será para MSX Music y Audio Stereo.
- Arranger 5 "Arranger of Ys", sólo para el Moonsound OPL4.
- Y el Moonsounds, para el OPL4.

Para todos aquellos usuarios que no tengan el Moonsound, Zodiac no hará sus productos exclusivamente para el OPL4, pues de momento son muy pocos los poseedores.

Como nota negativa, tenemos que comunicar que los precios del Moonsound OPL4 y del Graphics 9000 han subido. Ello es debido, en parte, a que ahora se entregarán con su propia caja de cartucho, algo que hasta ahora era imposible debido a la inexistencia de cajas adecuadas a sus proporciones. El Moonsound ha experimentado la mayor subida, situándose en principio en torno a las 35.000 ptas, casi igual que el precio del Graphics 9000 que se mantiene en torno a las 40.000 ptas. Haremos todo lo posible para conseguir los mejores precios. De momento os estamos ofreciendo los mejores precios que nadie os puede proporcionar. Si echáis un vistazo a los precios de los "viejos" juegos de Sunrise veréis que los precios han bajado, algunos considerablemente.

Algunos de vosotros nos habéis preguntado cómo conseguir la diskmagazine holandesa Sunrise. Como algunos ya sabéis, a partir de S.M.#16 esta revista en disco consta de 2 discos 2x2DD, bilingües en holandés e inglés, uno está destinado exclusivamente a información, y el otro a demos y programas. Concretamente este número 16 es de dominio público, para darlo a conocer entre todos los usuarios.

Es muy probable que el Club distribuya a partir de las próximas semanas, las ediciones de Sunrise Magazine, siempre y cuando llegue a un acuerdo con Stitchting Sunrise. Es una de las mejores revistas en disco existentes, y es una pena que no la recibáis. Como ya os adelantábamos en el pasado número, al año se publicarán 5 números, siendo el precio de la suscripción de 85 florines, más o menos 7.250 ptas (cada edición viene costando, pues, unas 1.500 ptas aproximadamente).



Ya lo hemos comentado, y anunciado, ... lo que será una auténtica noticia para el MSX en España. Puede que el MSX vuelva a "sonar" en España, y todo ello gracias a nuestros amigos madrileños de Majara Soft y MSX Club Power Replay, que se han puesto en contacto con los directores de la nueva revista ULTIMA Generación, y ¡ATENCIÓN!, el próximo Nº4 de la revista, que saldrá a principios de Junio, contará con unas páginas dedicadas al sistema MSX. Pero aún hay más. Si los responsables de ULTIMA ven que se han incrementado las ventas de su revista, puede haber una sección fija dedicada al MSX. Ya sabéis, comprad el próximo número de ULTIMA, ... Decírselo a todos vuestros amigos que aún conservan el MSX.

En este número no encontraréis nada sobre la pasada feria de Barcelona. ¿Por qué? Pues, sinceramente porque nadie nos ha remitido información. ¿Cómo es posible esto? Si los organizadores quieren que acudan usuarios de todo el país, y también de fuera de nuestras fronteras, más les vale que despierten y se den cuenta de que la única forma de que la gente acuda es anunciando el evento, y además remitir información y noticias al término de su celebración a los clubs y publicaciones de país.



El número de ULTIMA correspondiente al mes de Junio contará con varias páginas dedicadas al MSX. ¡Haced vuestra reserva en el quiosco!

Muchos desconocen como son estas reuniones, y a muchos les hubiera gustado asistir. Algunos amigos nuestros, como Henrik Gilvad, estuvieron a punto de ir, aunque éste tuvo problemas con el viaje y al final le resultó imposible llegar a Barcelona. El tiempo nos impide esta vez comentaros algo de la reunión de Madrid.

compro vendo

COMPRO unidad de disco externa doble cara (720K), así como también FM PAK y todo tipo de cartuchos. Interesados llamar a Manuel Rivas: Tel.(958) 29 46 87 (de 15 A 16h, y a partir de las 21h)

COMPRO MSX Turbo R. Enviar ofertas a:
Julio Gracia París
c/.Sicilia, 95 entresuelo 1ª
08923 Sta. Coloma de Gramanet
Barcelona

CAMBIARIA consola 32 bits CD32 de Amiga (2 Mb Ram, 256.000 colores ...) con una decena de CD´s por MSX Turbo R.
Alfonso Domínguez
c/.Galicia, 8
21007 Huelva

COMPRO unidad de disco externa doble cara, para Sony F9S, con controladora. Doy hasta 15.000 ptas.
Antxoiko Gorjón Mújica
Avda. Libertad, 2 6ºIzqda.
48901 Barakaldo (Vizcaya)
Tel.(94) 437 51 70 (tardes de 17 a 18:30)

VENDO MSX Turbo R FS-A1ST, con discos y diverso material. Precio: 85.000 ptas.
Francesc Reyes. Tel.(93) 892 29 71

VENDO MSX2+ Panasonic WSX, con 200 juegos, en perfecto estado, por 70.000 ptas. Llamad a Marcos: Tel. (96) 144 42 79

VENDO MSX2 Sony F700S. Con 256K RAM, 128K VRAM, unidad de disco 2DD, manuales y cable euroconector. Incluyo joystick Telemach (similar al de máquina recreativa) y cartucho SCC Némesis 2. Todo por 35.000 ptas. negociables.
Paco Santos Ramírez
c/. Otger, 1 ático 2ª
08914 Badalona
Tel. (93) 388 29 16

COMPRO FM PAK. Enviar ofertas a:
Miguel A. Gallego Ruiz
c/.Lusitania, 25 4º-2ª
08206 Sabadell
Tel. (93) 717 51 45

VENDO FM PACK STEREO importado de Holanda (Club Gouda). No venía con manuales pero sí con cables MONO y STEREO. Incluyo además 14 discos de la diskmagazine Quasar que hacen uso de las capacidades sonoras del FM PACK. Todo por 10.000 ptas. Envío contra-reembolso. Interesados escribir a:
Víctor Rodríguez Herreros
Camino la Manzanilla, 21
38208 La Laguna
S/C de Tenerife

VENDO MSX2 Sony F700S con Turbo Disk, monitor F/V, cables y programas. Todo por 30.000 ptas. Disquetera Mitsumi, con interface de disco externo (adaptado para cualquier disquetera PC del mercado), más 30 disquetes, y casete doble velocidad Sony SDC600, todo por 15.000 ptas. Llamar a Paco (hijo) al Tel. (96) 238 61 71

VENDO MSX2 Philips NMS 8250, monitor F/V, casete doble velocidad Sony, con todos los cables, por 30.000 ptas. Llamar a Paco (hijo) al Tel. (96) 238 61 71

INTERCAMBIO juegos MSX1/2 en disco. También compro cartucho con SCC. Ponerse en contacto con:
Juan Díaz López
Avda. 28 de Febrero, 36 2º3ª
14007 Córdoba
Tel. (957) 265452

SE VENDE diverso material MSX: MSX2 con unidad de disco, plotter Sony, impresora, Music Molule (consultar), juegos originales MSX1 en casete... todo muy barato. Y además aprovecha la oportunidad que te brinda siempre el Club de pagar cómodamente a plazos. Interesados en algo ponerse en contacto con el Club. Tel./Fax (981) 80 72 93. Sólo fines de semana. O dejar mensaje en Nexus BBS, o Internet: hnostar@redes1.unizar.es

Distribución

NUEVOS PRECIOS

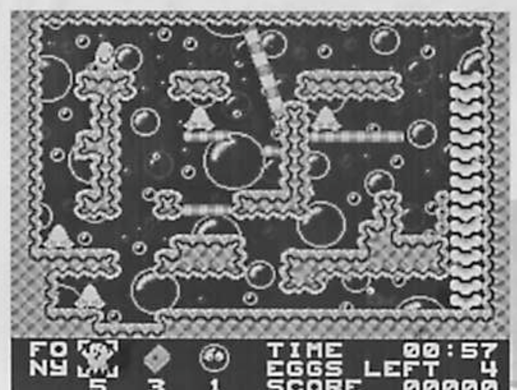
HARDWARE

Interface SCSI	*Consultar*
Tarjeta COVOX	*3.500*
Kit mejora calidad impresora	*6.000*
10 discos (2DD), con etiquetas	*750*
*Moonsound**	*35.000*
*Graphics 9000**	*40.000*
Music Module	*Consultar*
Expansor 4 SLOTS	*Consultar*
Ratón Philips	*7.000*
MSX2 1DD	*Consultar*
Plotter PRN-C41 Sony	*Consultar*

(*) Incluyen software. HACER RESERVAS.

SOFTWARE

MoonBlaster	*3250*
Bozo's Big Adventure	*1500*
Pumpkin Adventure II	*3000*
Giana Sisters	*2250*
MB Music disk #2	*1125*
The Witch's Revenge	*3000*
Blade Lords	*3000*
Retaliator	*3000*
SCREEN 11 Designer	*3000*
Arma Mortal	*1200*
Aladin (sólo placa) + manual	*7000*
PCM Tracker (con manual) TR	*2000*
Not Again!	*1500*
Eggbert (Fony)con manual español	*2000*
The Shrines of Enigma	*2100*



Eggbert

La última producción de Fony por fin en España. Consíguelo por sólo 2.000 ptas. Con manual de instrucciones en castellano y etiquetas en color.